LA RIVISTA PER CHI GIOCA ALLA GRANDE!

LA GUIDA COMPLETA A RESIDENT EVIL 3

GamesMaster

PLAYSTATION ✶ NINTENDO 64 ✶ DREAMCAST ✶ PC ✶ PSX2 ✶ ARCADE

ALL'INTERNO SCONTO DI L. 5.000 PER ENTRARE AL FUTURSHOW!

PLAYSTATION 2
LE ULTIME NOVITA' SULLA NUOVA CONSOLE SONY!

PROVATO!
CRAZY TAXI
IL GIOCO PER DREAMCAST CHE NON POSSIAMO LASCIARCI SFUGGIRE!

SVELATO!
COLIN McRAE RALLY 2
TORNIAMO SUI CIRCUITI PIU' STERRATI DEL MONDO

TOP SECRET
SYPHON FILTER 2
SCOPRIAMO COSA CI ASPETTA IN QUESTO ECCEZIONALE GIOCO!

PROVATO!
MESSIAH
METTIAMO FINALMENTE LE MANI SU QUESTO GIOCO!

RESIDENT EVIL 3
LA NOSTRA PROVA COMPLETA ALL'INTERNO!

N.4
APRILE 2000
L.8.000

Anno IV - Numero 4 - APRILE 2000 - L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE DEADIS

PROVE ✶ TRUCCHI ✶ ANTEPRIME ✶ NOVITA' ✶ POSTER


CRUSADERS
OF MIGHT AND MAGIC
blood pumping action
PlayStation
PAL
PlayStation
CRUSADERS
OF MIGHT AND MAGIC
blood pumping action
PlayStation™
PlayStation
PC CD
3DO



MBG'2000
PlayStation
TELE +
Premier Manager
DIETRO IL SUCCESSO NON CI SONO SOLO 11 UOMINI...
In campo puoi anche mandare i migliori giocatori del mondo, ma non basta se non hai capacità organizzative e strategiche.
Quindi, se la squadra perde, rifletti sui tuoi errori!
Tutto il calcio schermata per schermata!
Raccomandato da Fabio Capello
in italiano
INFOGRAMES
CANAL+ MULTIMEDIA
TELE +
Cidiverte
ITALIA
al gioco ti converte.
JOAG ITALY S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (Va) - Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999

Games Master

preparìamoci alla lettura di questo numero ... se...

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS!





È UN GIOCO DAVVERO TERRORIZZANTE! CORRIAMO A LEGGERE PROVA E SOLUZIONE! PAG. 66



GamesMaster

IL MIO CASTELLO EDITORE

Direttore editoriale
Mietta Capasso
Direttore responsabile
Gaetano Manti
Publisher
Andrea Minini Saldini
Editor
Paolo Paglianti
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi

REALIZZAZIONE EDITORIALE
KID - Creating in Digital
C.so Lodi 59 - 20139 Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio (oku@okustudio.com)
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@studiokid.it
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Katiuscia Storino, Daniele Grassi, Cristiano Screm, Riccardo Abbate.

EDITORE
Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/26005520
Chief Financial Officer
Claudio Cuna
Chief Operating Officer
Stefano Spagnolo
Publishing Director
Vittorio Manti
Direzione Amministrativa
Clara Gazzola
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITA'
Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/25706378
Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Paola Altieri, Gabriella Re
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 25%
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100. - Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000. Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 23, 20098 S. Giuliano Milanese

Coordinamento della Produzione
Francesca Brenci francy@ilmioweb.it
Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione
Carlisa Mancini, Massimo Maroni
Fotolito
Yellow & Red
Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia
DeAdis via Montefeltro 6/A, 20156 Milano

GamesMaster

IN QUESTO NUMERO

inizia la rivista più entusiasmante del mondo!

CRAZY TAXI

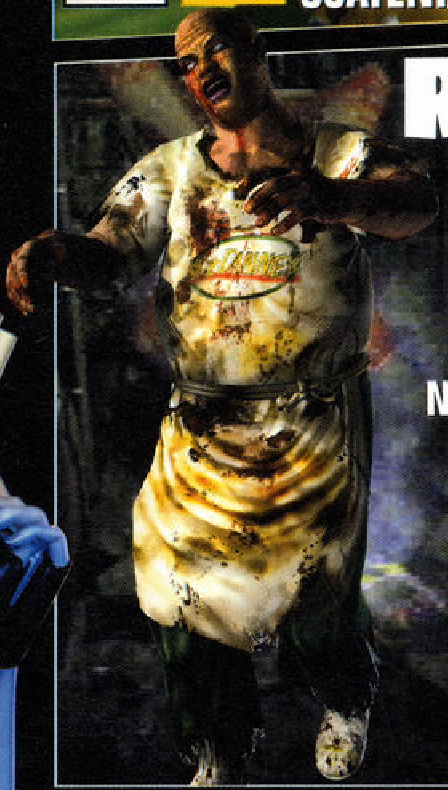
PROVE! Dreamcast

pag. 60

BUTTIAMO VIA LA PATENTE E SCATENIAMOCI SU UN TAXI!



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



LA PROVA COMPLETA DEL NUOVO GIOCO DI AVVENTURA HORROR PER PLAYSTATION

PROVE! PlayStation pag. 66

BEATMANIA

PlayStation pag. 78

DIVENTIAMO TUTTI DJ PROVETTI!

MESSIAH

ATTENZIONE ALLE NOSTRE ANIME

PROVE! pag. 82 PC

D2

VIVIAMO CON LAURA PARTON UN'AVVENTURA AI CONFINI DELLA REALTA'



pag. 68 Dreamcast

PROVE!

LA GUIDA



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

FINIAMOLO A TEMPO DI RECORD CON GAMES MASTER!

TRUCCHI! PlayStation pag. 40

IN BREVE

Abbiamo fretta? Ecco tutti i giochi di cui parliamo questo mese...



SERVIZIO SEGRETI I trucchi da pag. 44

LE NOSTRE RUBRICHE



Affamati di notizie? Eccole! Games Master garantisce ogni mese le ultime e più scottanti novità del mondo dei videogiochi! Sediamoci, rilassiamoci e godiamoci le pagine che seguono...

TOMB RAIDER PER DC!


Prepariamoci a una conversione diretta per Dreamcast della versione per PC... ovvero, un gioco infinitamente più bello di quello per PlayStation!

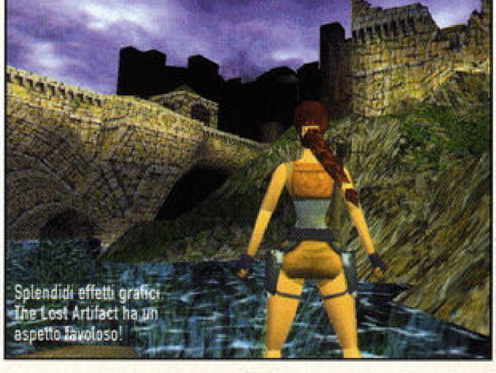


LARA ARRIVA ANCHE SUL DREAMCAST!

■ LARA CROFT SI ALLARGA ■ EIDOS SI PREPARA AD AMPLIARE LA SERIE ■

A breve distanza dall'annuncio che Lara sta per avventurarsi sul Game Boy Color giunge la notizia che l'avventuriera più famosa del mondo comparirà in ben TRE nuovi titoli Tomb Raider in uscita nel 2000!

Prima di tutto, il fenomenale successo di Tomb Raider 3 gli ha fruttato il passaggio nella collezione Platinum; il gioco si unirà quindi ai suoi due predecessori e sarà disponibile a prezzo scontato. C'è poi la nuova versione di Tomb Raider 3 per PC, denominata Tomb Raider 3: The Lost Artifact. Il titolo comprenderà tutti i livelli del gioco originale, più altri cinque extra. Questa uscita fa seguito agli altri due titoli speciali per PC, Unfinished Business e The Golden Mask, che hanno accompagnato le due precedenti avventure della serie Tomb Raider. Entrambe le notizie sono ghiotte, certo, ma il meglio deve ancora venire. Becchiamoci questa: Lara Croft sta per sbarcare sul Dreamcast! Proprio così, anche il Dreamcast avrà la sua razione di razzie tombali grazie a Tomb Raider 4: The Last Revelation, appositamente convertito dalla versione per PC. Il prodotto sarà di gran lunga superiore al suo corrispondente per PlayStation, sia in termini grafici che in rapporto alle prestazioni. È evidente che Eidos si prepara a lanciare Lara su tutte le console. A lungo Tomb Raider è rimasto un'esclusiva della console Sony, ma ora sembra che un unico formato vada stretto a Lara. Ciò apre la strada alle ipotesi su quale sarà la console della prossima generazione su cui Lara apparirà. La PlayStation 2 sembra tuttora la scommessa più sicura, ma staremo a vedere. Il nuovo accordo è vantaggioso sia per Sega, che ha visto rallentare le proprie vendite a causa della mancanza di titoli d'eccezione, sia a Eidos, che ha chiuso l'anno scorso in modo piuttosto magro nonostante il successo di Lara e di Championship Manager '99/'00 (Scudetto).


Splendidi effetti grafici: The Lost Artifact ha un aspetto favoloso!


Queste immagini ritraggono i nuovi livelli di Tomb Raider 3: The Lost Artifact.


Che cosa avrà smarrito? La matita per gli occhi? Lo smalto per le unghie?

ACCESSORI DEL FUTURO

MOLTISSIME PERIFERICHE PER IL DREAMCAST

■ CONFERMATI ANCHE GLI EXTRA PER LA PLAYSTATION 2! ■ UN CONFRONTO TECNICO ■

Il Dreamcast è stato scelto dal governo giapponese come formato principale per promuovere Internet in Giappone. Per essere utilizzata allo scopo di lanciare il Giappone in rete, la console dovrà essere potenziata.

Una delle possibili realizzazioni di questo progetto permetterà agli utenti del Dreamcast di potenziare la propria console attraverso numerose espansioni. Fra le novità in arrivo ci sono un lettore Zip, riprodotto nell'immagine, un nuovo modem più rapido a 56 Kbps, ingressi UBS e un lettore DVD! Com'è noto, quando si tratta di aggiungere nuovi marchingegni a una console Sega fa le cose in grande. Una seconda possibilità è che il governo del Sol Levante prema per lo sviluppo di un singolo apparecchio, ovvero di un Dreamcast potenziato. Potranno inoltre essere utilizzati una telecamera digitale, una webcam e un microfono, tutti già confermati, per effettuare videotelefonate on-line! Inoltre, malgrado la PlayStation 2 non sia ancora uscita, giungono già notizie relative a numerosi accessori in dirittura d'arrivo! Per cominciare, è stato confermato che il Multitap sarà disponibile in tempo per il lancio della console in Giappone. Niente di particolarmente sorprendente, dal momento che la PlayStation 2 avrà due soli ingressi. Se il Dreamcast già si impegna a potenziare le proprie capacità di connessione Internet, Sony sta sviluppando un proprio modem per PlayStation 2. Invece di utilizzare le attuali tecnologie di connessione, il dispositivo di Sony si servirà di una connessione digitale ISDN e ospiterà un hard disk da ben 50 GB che ci consentirà di scaricare musica e film sulla nostra console!



PLAYSTATION 2: PARTE IN QUARTA!

UNA SERIE DI TITOLI IMPRESSIONANTE

■ NUOVI GIOCHI DA SONY ■■ CI SONO QUASI TUTTI I GENERI ■



Fantavision. Che cos'è? Lo sapremo il mese prossimo.



Ikurushi Final. Ci saranno anche dei poliziotti? Saremo i primi a saperlo!

◄Insieme ai titoli più attesi, come Tekken Tag, Gran Turismo 2000, ecc., un sacco di fantastici nuovi giochi verranno presentati in anteprima!



ISS Pro 2000. Possiamo passare la vita a giocare con questo gioco...

A-Train 6. L'immancabile folle gioco ferroviario giapponese! Fantastico!

Dal momento che la fiera Tokyo Games Show avrà luogo dopo il giorno di lancio della PlayStation 2, Sony ha deciso di organizzare un proprio PlayStation Festival presso il Makuhari Messe di Tokyo, un'ambientazione classica per le fiere dei videogiochi giapponesi.

Quando leggeremo queste righe, la fiera di tre giorni sarà ormai conclusa e la squadra di Games Master sarà sul volo di ritorno, con mille novità. Alla fiera Sony presenterà circa 20 titoli giocabili, con 500 PlayStation 2 in funzione. Il secondo e il terzo giorno la manifestazione sarà aperta al pubblico, con un biglietto di ingresso il cui costo equivale a circa 30.000 lire... una vera occasione! Il PlayStation Festival di Sony potrebbe perfino mettere in ombra il Tokyo Games Show di quest'anno, con i seguenti titoli per PlayStation 2 tutti da giocare.

- A-Train 6 (Artdink)
- Love Story (Enix)
- Border Cross (EA Square)
- FIFA 2000 (EA Square)
- Street Fighter Ex 3 (Capcom)
- Jikkyo Soccer 2K (Konami)
- Drum Mania (Konami)
- Gran Turismo 2000 (SCEI)
- Fantavision (SCEI)
- IQ Remix+ (SCEI)
- Golf Paradise (T&E)
- Ridge Racer 5 (Namco)
- Tekken Tag Tournament (Namco)
- Eternal Ring (From Software)
- Ever Grace (From Software)

notizie bollenti

PICCOLO MA PERFETTO

Mentre attendiamo pazienti che Perfect Dark emerga dall'oscurità sbarcando finalmente sul Nintendo 64, è stato annunciato che questo atteso sparatutto in prima persona verrà lanciato anche sulla console tascabile di Nintendo, il Game Boy Color! Le previsioni più ottimistiche, che lo davano in uscita in estate, sono ormai state smentite ed è più probabile che dovremo attendere l'inverno. Speriamo solo che il gioco sia tridimensionale e compatibile con cavo di connessione. Avanti, Rare!



TAVOLO VERDE PER CODEMASTERS

Codemasters si manterrà fedele alla sua ossessione per gli sport attraverso la pubblicazione di Pro Pool per Game Boy Color. Il gioco, che dovrebbe essere in vendita questa primavera, è sviluppato da Blade Interactive, la casa già responsabile di World Championship Snooker, l'altro titolo di biliardo di Codemasters. A proposito: Codemasters si è assicurata per il gioco la licenza ufficiale dell'associazione professionale World Snooker Association... che colpo, ragazzi!

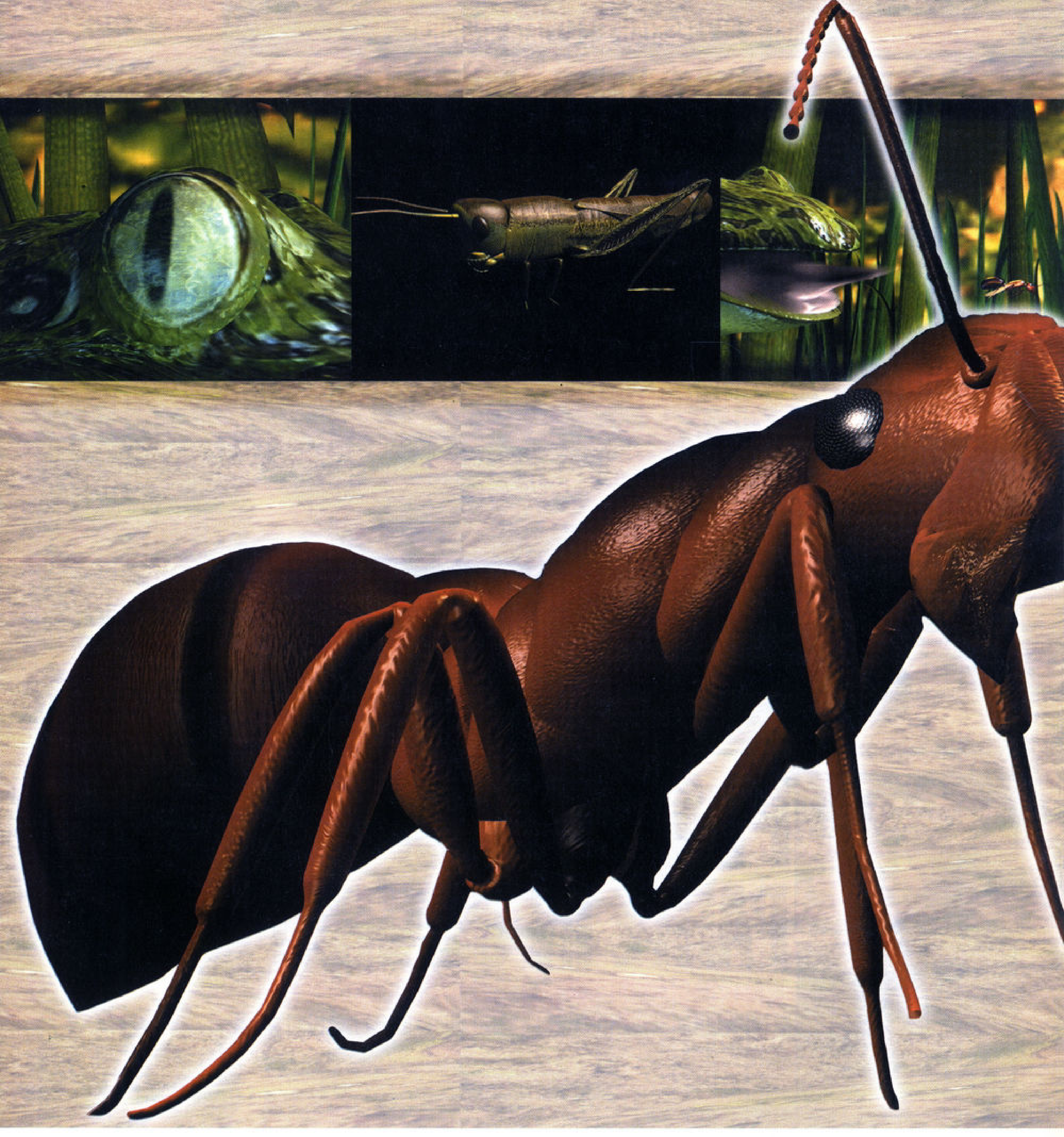
VIRTUA FIGHTER - PARTE QUARTA

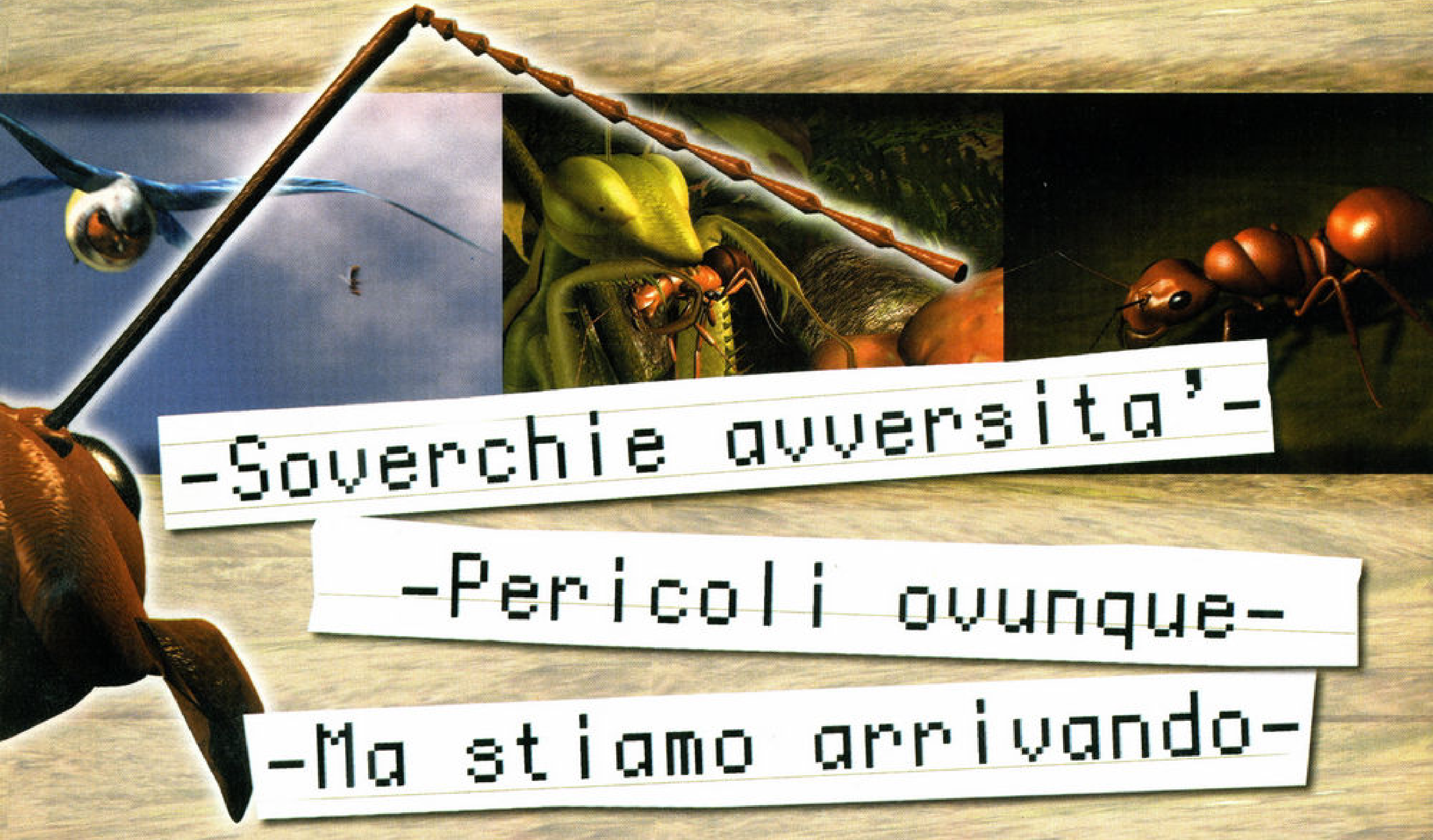
Momentaneamente libero dallo stress e dalle fatiche di Shenmue, il colosso dei videogiochi e sex symbol Yu Suzuki conferma che sta dedicando le sue energie al quarto episodio della serie Virtua Fighter! Attualmente si sa poco su cosa bolle in pentola, ma dal momento che il sistema Naomi viene utilizzato da Sega per la maggior parte dei lavori di sviluppo, è molto probabile che la versione da sala giochi e quella per Dreamcast verranno sviluppate contemporaneamente. Occhio a queste pagine per le prossime indiscrezioni in proposito.



KONAMI AL CINEMA

Konami, il produttore di Metal Gear Solid, ha stretto un accordo con la grande casa di Hollywood Universal a proposito di numerosi giochi di prossima generazione. L'accordo darà modo al gigante nipponico di sfruttare personaggi come Dracula e la Mummia. Il rapporto, tuttavia, andrà in entrambe le direzioni: le creazioni Konami potrebbero sbarcare al cinema!





L' IMPERO DELLE FORMICHE

Sta arrivando. Il gioco che vi mozzerà il fiato, uno dei più spettacolari titoli mai sviluppati sarà a **breve disponibile nei migliori negozi**.

Una lotta per la sopravvivenza, un gioco, chiamarlo così sembra riduttivo, che combina **strategia, simulazione e avventura**. Gestito da uno **strabiliante motore 3D in tempo reale**, il gioco ti permette una totale interattività e illimitati punti di vista.

È un impero quello che hai ai tuoi ordini; il **formicaio è una vera civiltà** che si affida totalmente alla tua intelligenza, furbizia e sensibilità, per la sua sicurezza, la sua prosperità, il suo mantenimento e persino per il morale delle sue truppe. È una grossa responsabilità...

MICROÏDS

fallo per gioco.

IN USCITA

Il calendario indispensabile di Games Master

Il nostro viaggio alla ricerca delle date di pubblicazione dei giochi è giunto alla meta. Leggiamo queste pagine e meravigliamoci. Vogliamo essere guerrieri? Maghi? Investigatori? Ladri? Potremo interpretare questi e altri ruoli, ma... per il momento dobbiamo avere pazienza e attendere l'uscita dei titoli. Se ci siamo persi qualche gioco dei mesi precedenti, nessun problema: abbiamo incluso anche le ultime uscite!

FEBBRAIO

25	Soul Reaver	Eidos	DC
25	Red Dog	Sega	DC
25	Road Rash Unchained	EA	PSX
25	Saboteur	Eidos	PSX
25	Cool Boarders 4	Sony	PSX
25	Nightmare Creatures 2	Kalisto	N64
25	Diablo 2	Blizzard	PC
28	Resident Evil 2	Virgin	DC
N.D.	Looney Tunes Racer	Infogrames	N64
N.D.	Fighting Force 64	Eidos	N64
N.D.	Mario Party 2	Nintendo	N64
N.D.	Pokémon Pinball	Nintendo	GB
N.D.	Rayman 2	Ubi Soft	PSX
N.D.	Shadow Madness	Sony	PSX
N.D.	MK Trilogy	Platinum	PSX
N.D.	Apocalypse	Platinum	PSX
N.D.	NBA Showtime	Acclaim	PSX
N.D.	Earthworm Jim	Virgin	PSX
N.D.	Chess Master 2	Mindscape	PSX
N.D.	Dark Reign 2	Activision	PC
N.D.	Dark Forces 3: Obi Wan	Activision	PC
N.D.	Disciple: Sacred Lands	GTI	PC
N.D.	Freelancer	Microsoft	PC
N.D.	Hostile Waters	Rage	PC
N.D.	Loose Cannon	Activision	PC
N.D.	Team Fortress 2	Sierra	PC
N.D.	Starlancer	Microsoft	PC
N.D.	Septerra Core	Microsoft	PC
N.D.	Star Trek: Armada	Activision	PC
N.D.	Star Trek: Voyager Elite	Activision	PC
N.D.	Star Trek: First Contact	Activision	PC
N.D.	Star Trek: Insurrection	Activision	PC
N.D.	Sheep	Infogrames	PC
N.D.	Splinter	Strolmo	PC
N.D.	Duke Nukem Forever	GTI	PC
N.D.	Mercedes Truck	Micro	PC
N.D.	Off Road	C'masters	PC
N.D.	Midnight GT	Rage	PC
N.D.	Metropolis Street Racer	Sega	DC

MARZO

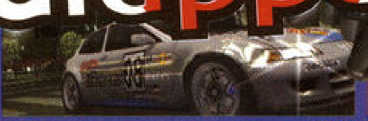
3	Soccer Manager	Anco	GB
3	ECW	Acclaim	GB
3	BattleTanx	3DO	GB
3	ECW	Acclaim	DC
3	Armada	Acclaim	DC
3	South Park Rally	Acclaim	N64
3	ECW	Acclaim	N46
3	BattleTanx	3DO	N64
3	ECW	Acclaim	PSX
3	Midnight in Veags	Microids	PSX
3	Teletubbies	THQ	PSX
3	UEFA Champ League 2K	Eidos	PSX
3	World Cup Rugby	EA	PC
3	Conquest: Frontier Wars	Microsoft	PC
10	Paper Boy 3D	Infogrames	N64
10	Ridge Racer 64	Namco	N64
10	Mario Artist & Camera	Nintendo	N64
10	Battlezone	Activision	N64
10	Asteroids Hyper	Activision	N64
10	Army Men: Sarge	3DO	N64
10	Snooker	Virgin	PC
10	Grandmaster Chess	Mindscape	PC
10	Messiah	Virgin	PC
10	Demolition Racer	Accolade	PC
10	Tomb Raider 3: Premier	Eidos	PC
10	Rampage Universal Tour	GTI	GB
10	Ready 2 Rumble	Midway	GB
10	Marble Madness	Infogrames	GB
10	Disney's Magical Tetris	Virgin	GB
10	Snooker	Virgin	PSX
10	Tomb Raider 3	Platinum	PSX
10	NBA 2K	Sega	DC
10	MDK 2	Virgin	DC
10	Dragon's Blood	Virgin	DC
17	Saga Frontier	Sony	PSX
17	Rollcage Stage 2	Psygnosis	PSX
17	Player Manager 2K	Anco	PSX
17	NHL Face Off	Sony	PSX
17	Beatmania Europe	Konami	PSX
17	Spiderman	Activision	PSX
17	Crusaders of Might	Take 2	PSX
17	Star Wars Racer	Lucasarts	DC
17	Player Manager 2K	Anco	PC
17	UEFA Champ League 2K	Eidos	PC
17	Army Men: Air Tactics	3DO	PC
17	Thief 2	Eidos	PC
17	Crusaders of Might	Take 2	PC
17	Tomb Raider	Eidos	GB
17	Hydro Thunder	Midway	N64
17	Spiderman	Activision	N64
17	Top Gear Hyperbike	THQ	N64
24	Cyber Tiger	EA	N64
24	Street Fighter Alpha 3	Capcom	DC
24	Roadsters	Titus	DC
24	Plasma Sword	Virgin	DC
24	Vegas Games	Nintendo	GB
24	Game and Watch	Nintendo	GB
24	Casper	Virgin	GB
24	Army Men	3DO	GB
24	Star Ixiom	Namco	PSX
24	Roadsters	Titus	PSX
24	Prince Naseem's Boxing	C'masters	PSX
24	Colony Wars: Red Sun	Sony	PSX
24	Jimmy White's Cue Ball	Virgin	PSX
31	Ceaser's Palace 2K	Virgin	PSX
31	BattleTanx	3DO	PSX
31	Army Men	3DO	PSX
31	Pokémon Stadium	Nintendo	N64
31	Ceasar's Palace 2K	Virgin	PC
31	Ceaser's Palace 2K	Virgin	DC
N.D.	Pokémon Snap	Nintendo	N64
N.D.	Vampire Masquerade	Activision	PC
N.D.	Babylon 5	Virgin	PC
N.D.	Incoming Forces	Infogrames	PC

APRILE

4	Billy Bob's Huntin'	GTI	PSX
14	Furfighters	Acclaim	DC
14	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	PC
14	Furfighters	Acclaim	PC
14	WWF Smackdown	THQ	PSX
14	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	PSX
14	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	N64
18	Baldur's Gate	Virgin	PSX
21	Res Evil Code: Veronica	Eidos	DC
28	Syphon Filter 2	SCEE	PSX
28	Medievil 2	SCEE	PSX
N.D.	Pokémon Factory	Nintendo	N64
N.D.	Excite Bike	Nintendo	N64
N.D.	Perfect Dark	Nintendo	N64
N.D.	Conkers Quest	Nintendo	N64
N.D.	Daikatana	Eidos	N64
N.D.	Legoland	Lego	PC
N.D.	Hydro Thunder	Midway	PC
N.D.	Hydro Thunder	Midway	PSX
N.D.	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	GB

In uscita in Giappone

Cosa aspettano in Giappone...



APR | Ridge Racer 5 | Sony | PS2

Vogliamo una miriade di macchine da raccogliere e una brillante azione su strada? I giapponesi ce l'hanno già!



APR | PlayStation 2 | Sony | PS2

È finalmente arrivata e sta facendo un giretto per il centro di Tokyo, lasciando tutti a bocca aperta.



APR | The Bouncer | Sony | PS2

Un titolo di kung fu in grado di rivaleggiare con la perfezione di Shenmue? Proprio così!



GIU | Ecco the Dolphin | Sega | DC

Divertimento subacqueo per i nostri amici del Pacifico. Le azzurre profondità dell'oceano... mmm!

Attenzione a non perdere questi!

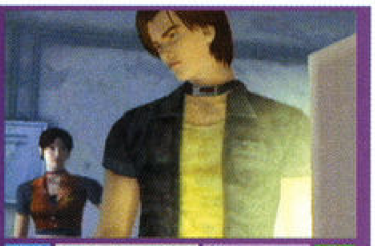
Il massimo del brivido!

Resident Evil Code: Veronica sta finalmente per sbarcare sul Dreamcast. Quindi, guardiamoci due o tre bei film di zombi, poi aspettiamo mezzanotte, chiudiamo la porta, abbassiamo le luci, colleghiamo le cuffie alla TV e... prepariamoci a morire di paura!



APR | WWF Smackdown | THQ | PSX

I campioni in tutina sono tornati, con una serie di nuove mosse che potremo imparare!



APR | Code Veronica | Capcom | DC

Chi ha una PlayStation si diverta con la sua versione de Resident Evil 3: sarà però il Dreamcast a ridere per ultimo...

N.D.	Top Gear Rally 2	Nintendo	GB
N.D.	Bugs' Crazy Castle	Nintendo	GB

MAGGIO

5	Blair Witch Project	Take 2	PSX
5	Blair Witch Project	Take 2	PC
5	South Park Rally	Acclaim	DC
5	Blair Witch Project	Take 2	DC
12	Force Commander	Lucasarts	PC
12	Hidden & Dangerous	Take 2	DC
26	Resident Evil	Virgin	GB
26	Starcraft 64	Nintendo	N64
26	Star Trek: New Worlds	Activision	PC
MAG	Mickey's Racing	Nintendo	N64
MAG	Banjo Tooie	Nintendo	N64
MAG	Zelda Gaiden	Nintendo	N64
MAG	Prey	Take 2	PC

GIUGNO

16	Alice in Wonderland	Disney	GB
GIU	Four Wheel Thunder	Midway	DC
GIU	Ecco the Dolphin	Sega	DC
GIU	Black & White	EA	PC
GIU	Pokémon Yellow	Nintendo	GB

DA CONFERMARE

LUG	Daikatana	Eidos	GB
SET	Half-Life	Sierra	DC
SET	X-Com Alliance	Microsoft	PC
NOV	Gauntlet Legends	Midway	GB
N.D.	Actua Soccer 4	Infogrames	PSX
N.D.	Alien Breed Conflict	Infogrames	PSX
N.D.	Alone in the Dark 4	Infogrames	PSX
N.D.	Castlevania	Konami	PSX
N.D.	C&C Renegade	EA	PSX
N.D.	Crash Bandicoot 4	Sony	PSX
N.D.	Deadly Pursuit	Fox	PSX
N.D.	Evil Dead	THQ	PSX
N.D.	F1 2000	Sony	PSX
N.D.	FIFA 2001	EA	PSX
N.D.	GTA 3	Take Two	PSX
N.D.	Hogs of War	Infogrames	PSX
N.D.	N-Gen	Infogrames	PSX
N.D.	Premier League Stars 2K	EA	PSX
N.D.	Radical Bikers	Infogrames	PSX
N.D.	Ronaldo Football	Infogrames	PSX
N.D.	Test Drive 6	Infogrames	PSX
N.D.	Dune 2000	Virgin	PSX
N.D.	Theme Park World	EA	PSX
N.D.	Tomb Raider 5	Eidos	PSX
N.D.	UFC Fighting	Crave	PSX
N.D.	Wacky Racers	Infogrames	PSX
N.D.	Aliens Vs Predator	Fox	PC
N.D.	Alien Breed Conflict	Infogrames	PC
N.D.	Alone in the Dark 4	Infogrames	PC
N.D.	Shadow Man 2	Acclaim	PC
N.D.	C&C Renegade	EA	PC
N.D.	Champ Manager 4	Eidos	PC
N.D.	Evil Dead	THQ	PC
N.D.	F/A 18	EA	PC
N.D.	FIFA 2001	EA	PC
N.D.	Flight Combat	EA	PC
N.D.	GTA 3	Take Two	PC
N.D.	Hidden & Dangerous 2	Take Two	PC
N.D.	Hogs of War	Infogrames	PC
N.D.	Planescape Torment	Virgin	PC
N.D.	Premier League Stars 2K	EA	PC
N.D.	Real Neverending Story	GTI	PC
N.D.	Roller Coaster Tycoon 2	Hasbro	PC
N.D.	Tomb Raider 5	Eidos	PC
N.D.	Pokémon Silver	Nintendo	GB
N.D.	Pokémon Gold	Nintendo	GB
N.D.	Actua Soccer	Infogrames	DC
N.D.	D2	Sega	DC
N.D.	Alone in the Dark 4	Infogrames	DC
N.D.	Baldur's Gate	Virgin	DC
N.D.	Castlevania	Konami	DC
N.D.	Croc	Fox	DC
N.D.	Deadly Pursuit	Fox	DC
N.D.	GTA 3	Take Two	DC
N.D.	Planet of the Apes	Fox	DC
N.D.	Quake 3	Activision	DC
N.D.	Ronaldo Football	Infogrames	DC
N.D.	Jet Set Radio	Sega	DC
N.D.	Shenmue	Sega	DC
N.D.	Eternal Arcadia	Sega	DC
N.D.	Wild Metal	Infogrames	DC
N.D.	Turok	Acclaim	DC
N.D.	UFC Fighting	Crave	DC
N.D.	Wacky Racers	Infogrames	DC
N.D.	Wrestlemania 2000	THQ	DC
N.D.	Space Channel 5	Sega	DC
N.D.	Galleon	Virgin	DC
N.D.	Planet of the Apes	Fox	DC
N.D.	Landers	Sega	DC
N.D.	Tekken Tag Tournament	Namco	PS2
N.D.	Gran Turismo 2000	Sony	PS2
N.D.	The Bouncer	Square	PS2
N.D.	Street Fighter EX3	Capcom	PS2
N.D.	Eternal Ring	From	PS2
N.D.	Kessen	Koei	PS2
N.D.	Popolocrois	Sony	PS2
N.D.	Dark Cloud	Sony	PS2
N.D.	Unison	Tecmo	PS2
N.D.	Drum Machine	Konami	PS2
N.D.	ISS Pro 2000	Namco	PS2
N.D.	Final Fantasy	Square	PS2
N.D.	Ridge Racer 5	Namco	PS2

Tutte le date di pubblicazione sono quelle ufficialmente note al momento in cui scriviamo, ma possono subire modifiche in qualsiasi momento, in particolare quelle relative agli ultimi mesi dell'anno.

NUMERI UTILI

Leader Distribuzione
Via Adua 22
21045 Gazzada Schianno (VA)
Tel. 0332 874111 - Fax 0332 870890
http://www.leaderspa.it

C.T.O.
Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO)
Tel. 051 6167711
http://www.cto.it

Software & Co.
Via Brodolini 30
21046 Malnate (VA)
Tel. 0332 803111 Fax 0332 429885

Halifax
Via Bisceglie 71
20152 Milano
Tel. 02 413031 - Fax 02 4130399
http://www.halifax.it

Lago
P.O. Box 293
22100 Como
Tel. 031 300174 - Fax 031 300214
e-mail
100411.3660@compuserve.com
http://www.lagoonline.com

3D Planet
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
http://www.3dplanet.it

Ubi Soft
Viale Cassala 22
20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
http://www.ubisoft.it

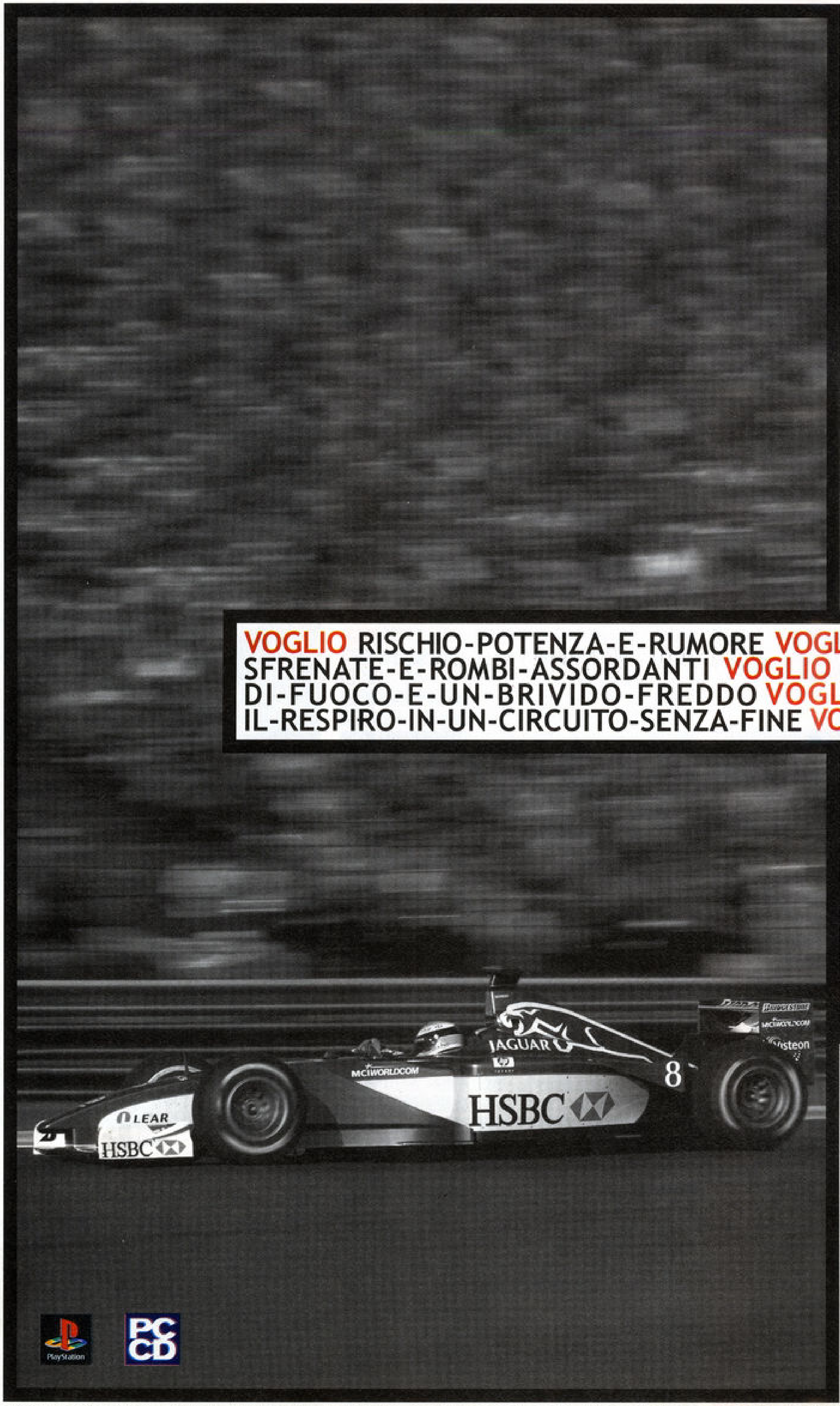
Sega
Fax 02 96460214

Nintendo (Global Game)
Via Savona 43
20100 Milano
Tel. 02 48950128 – Fax 02 47719201

Sony
Via Cantalupo in Sabina 29
00191 ROMA
http://www.playstation.it

Cidiverte
Via Campo dei Fiori 61
21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999
http://www.cidiverte.it

Microforum
Via Musa 13
00161 Roma
Tel. 06 44243033 – fax 06 44242836
http://www.microforum.it





F1 2000

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

VOGLIO RISCHIO-POTENZA-E-RUMORE VOGLIO EMOZIONI SFRENATE-E-ROMBI-ASSORDANTI VOGLIO UN-ASFALTO DI-FUOCO-E-UN-BRIVIDO-FREDDO VOGLIO PERDERE IL-RESPIRO-IN-UN-CIRCUITO-SENZA-FINE VOGLIO F1 2000

PlayStation

PC CD

EA SPORTS
easports.com

it's in the game.™

LE NOSTRE ANTEPRIME



Scopriamo insieme tutte le facce nuove di questo mese

COLIN McRAE RALLY 2

PlayStation

pag. 14

VIA DI DERAPATA NEL SEGUITO DEL PIU' BEL GIOCO DI RALLY DI SEMPRE!



OCCHIO AL BOLLINO! PRIME IMPRESSIONI

Non perdiamoci per nessuna ragione le prime impressioni sui giochi più caldi del mese!

CASTLEVANIA

AMMAZZAVAMPIRI



p18

FEAR EFFECT

NIENTE PAURA...



p20

MICRO MANIACS

MINICORSE!



p28

IN USCITA LE GRANDI USCITE DELL'ANNO A PAGINA 10

Rieccolo, l'amico McRae, con le sue più strepitose manovre da rally tutte per il nostro piacere di guida. Visto come sterza? Visto come sbanda? Proprio come il suo predecessore...

COLIN MCRAE RALLY 2



AGGIORNAMENTO! ■ ULTIME IMMAGINI! ■ AGGIORNAMENTO! ■ ULTIME IMMAGINI! ■





La competizione nel mercato dei giochi di corse è tra le più dure del mondo. Se i titoli di calcio si moltiplicano al ritmo di un'epidemia e non passa giorno senza che un ennesimo gioco di wrestling venga coperto di lodi o stroncato senza pietà, la maggior parte di questi prodotti manca di un ingrediente essenziale: la qualità.

Sono tutti privi di un vero mordente, al punto che qualsiasi titolo appena decente finisce per eccellere. Quasi tutti i giochi di corse usciti nell'ultimo anno, però, erano di prima qualità. Quasi tutti potevano vantare meriti esclusivi, dal divertimento "criminale" di Driver agli strabilianti dettagli di Gran Turismo 2. Perciò, malgrado la nostra sincera soddisfazione di fronte al ritorno di Colin McRae, sarà opportuno che i suoi creatori si rendano conto che non è così facile fare scena in quello che è diventato un settore veramente affollato. Si tratta di un seguito, ma Codemasters ha evitato con attenzione di modificare eccessivamente la sua formula vincente. Ogni singolo elemento del gioco originale è stato accuratamente esaminato e rifinito in modo da rendere Colin McRae Rally quanto più possibile rapido e scattante. Abbiamo già detto che anche la grafica è stata migliorata? La versione completa potrà vantare la consueta azione a base di gomme che stridono e offrirà una scelta fra 12 tra le migliori macchine che abbiano mai sbandato sulle curve delle piste da rally di tutto il mondo. Fra le altre caratteristiche del gioco, c'è la modalità Rally Challenge che si concentra sull'azione uno contro uno, evitando di sfidare V-Rally nelle sue acrobazie a quattro. La novità principale è la modalità Arcade, in cui potremo affrontare fino a cinque macchine controllate dal computer sfrecciando attraverso piste sterrate. Che brivido!

Macchina nuova

La novità principale è che Colin ha una nuova macchina. Ha scambiato la sua vecchia Subaru con un paio di coprisedili, un deodorante al pino e una Ford Focus splendidamente renderizzata con 900 poligoni di prima qualità. Fenomenale!





▲ I finestrini sono stati accuratamente sporcati, così non si presta molta attenzione a cosa accade all'interno.

◀ Trattandosi della macchina del campione, è stato fatto ogni sforzo per renderla quanto più dettagliata possibile.



▲ Gli effetti luminosi e i riflessi balenano sulla macchina in movimento.



▲ C'è anche qualche effetto relativo al tubo di scappamento.



Il ritorno di Colin McRae



Siamo felici di festeggiare il ritorno di quello che è forse il miglior gioco di rally per qualsiasi console. I suoi limiti in termini visivi sono più che compensati dalla sua autenticità e dalla sua tensione a base di stridii di gomme.





▲ L'aspetto complessivo del gioco è stato rifinito: il numero dei poligoni utilizzati per gli sfondi e per le macchine è quasi raddoppiato.

► Una notevole novità rispetto al primo gioco è l'introduzione di sospensioni indipendenti per tutte e quattro le gomme. Ciò fa sì che la macchina si inclini e ballonzoli sui terreni irregolari.



▲ Addio, vecchia Subaru. A sostituirla, ecco la Ford Focus. Affidabile ma meno elettrizzante, anzi, un po' scarsa...





In Svezia!

Proprio così, ecco un parco dei divertimenti invernale nel quale mettere alla prova la nostra abilità nel mantenerci sulla strada sulle curve in pendenza.





▲ Prevedibilmente, i livelli ambientati in Svezia sono immersi nella neve immacolata.



▲ La superficie scivolosa rende anche le curve più semplici delle potenziali trappole mortali. Facciamo attenzione, altrimenti...

► Usiamo le frecce indicatrici per prepararci alla curva imminente.



▲ Le piste svedesi non sono il massimo quanto a varietà, ma sono davvero impegnative.



▲ I bordi delle strade sono leggermente in pendenza e ciò rende molto difficili le manovre.

Dolce Francia!

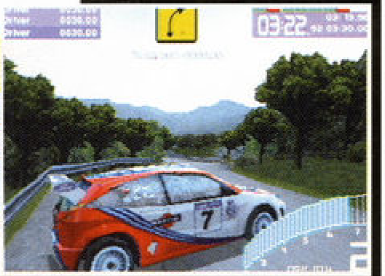
La Francia: il paese degli agricoltori arrabbiati, dello champagne e del cabaret! La superficie stradale garantisce una buona tenuta, ma le piste sono più tortuose di un cavatappi. Insomma, sono piene di curve, ecco.

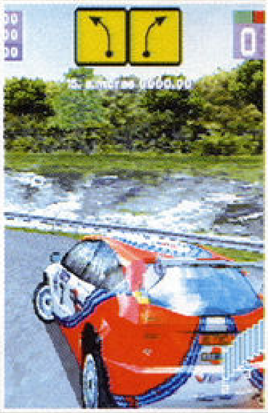


▲ Non perdiamo tempo alla ricerca di scorciatoie: la pista è questa e non possiamo farci niente. Capito?



▲ Ci si sente proprio in Francia. Chissà se si può comprare una bella crêpe al cioccolato...





▲ La Francia, patria dei mimi! Beh, mimiamo un modo per uscire da questo impiccio...



▲ Il terreno è meno ostile di quello delle piste svedesi e finlandesi, ma la superficie stradale è piuttosto irregolare e si rischia di slittare sulle curve più strette.

Ci sembra di volare!

E infatti voliamo, ma solo per brevissimi tratti, quando la macchina si stacca dal suolo dopo aver superato un dosso ad alta velocità. Non possiamo lamentarci, comunque...







▲ Dovremo stare attenti al modo in cui affronteremo i dossi, perché una volta in volo non avremo il controllo sul veicolo.

I cowboy di Leningrado

Finlandia: terra di ghiacci e di belle ragazze. Il paese ospita inoltre alcune terrificanti piste da rally. Stiamo lontani dai boschi!



▲ I boschi nascondono la parte più pericolosa di questo labirintico circuito.





▲ La Finlandia, che non è certo celebre per le sue metropoli tentacolari, mette il suo fascino rurale al servizio del piacere di Colin.

► I margini del bosco non sono poi così vicini alla strada; avremo quindi un po' di spazio per muoverci sulla pista.

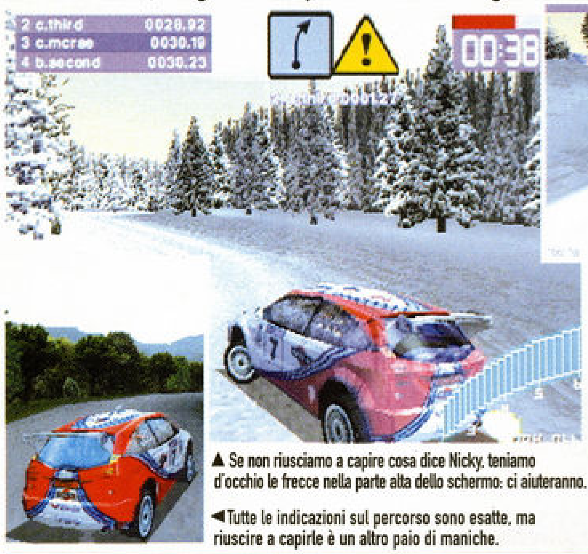


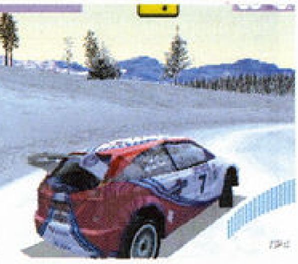


▲ Cerchiamo di accorciare al massimo la nostra permanenza in Finlandia... via!

Da che parte vado?

Codemasters ha assoldato nientemeno che Nicky Grist come navigatore. Tutte le informazioni che ci darà sono esatte, ma ignoriamolo quando ci dirà "a 180 gradi sul tettuccio". È un umorista!





▼ A tratti otterremo informazioni sulle due curve successive, se si trovano una attaccata all'altra, in modo da poterci tenere pronti.

▲ Se non riusciamo a capire cosa dice Nicky, teniamo d'occhio le frecce nella parte alta dello schermo: ci aiuteranno.

◀ Tutte le indicazioni sul percorso sono esatte, ma riuscire a capirle è un altro paio di maniche.



Fuori strada!

Non saremo costretti a rimanere entro i ristretti limiti della pista: c'è un sacco di campagna intorno e saremo liberi di lanciarci la nostra macchina.



Sembra di guardare la TV...

...perché effettivamente stiamo guardando la TV! I replay ci permetteranno di ammirare le nostre potenti slittate e di farci due risate di fronte ai nostri ridicoli capitomboli nei boschi.







▲ I replay non sono particolarmente flessibili, ma servono a farci un'idea di dove abbiamo commesso degli errori e dei punti sui quali dovremo fare meglio.

► Il gioco non è privo di elementi che "compaiono dal nulla", ma gli sviluppatori hanno realizzato le piste adattandole alle possibilità del gioco.



▲ Colin se ne va fuori strada, alla ricerca di un buon posto per un picnic e di qualche scossone.



▲ La telecamera tende a inquadrare il centro della pista; a volte, però, segue anche le nostre deviazioni.

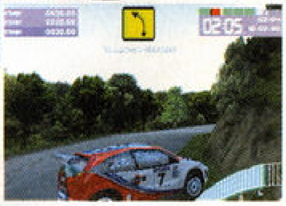
Con la dolcezza si ottiene tutto...

Questa volta le piste sono particolarmente implacabili: potremo sfrecciare a tutta velocità solo sui tratti più rettilinei. Solo utilizzando largamente il freno a mano riusciremo a raggiungere il traguardo.



◀ Non possiamo limitarci a pigiare a tavoletta. Abituiamoci anche a usare il freno!

▼ Anche solo uscendo un minimo di strada rischieremo di sbandare o di rallentare fortemente, perciò rimaniamo sulla pista.







Voglio farlo e lo farò!

Il fatto che la grafica abbia un realismo fotografico e che la manovrabilità della macchina sia stata perfezionata non ci costringe a farne un uso responsabile. Anzi, non c'è niente di più divertente che provare a vedere a quale velocità riusciamo a schiantarci contro un albero, o quale altezza riusciamo a raggiungere volando giù da un ponte!



▲ Abbiamo già provato a sfrecciare e slittare sulle piste...



▲ ...è il momento di provare a rotolare. Potremmo trovarci con il bacino fratturato e...



▲ ...l'osso del collo spezzato, ma tutto sommato non si può negare...



▲ ...che è sicuramente un gran divertimento!



▲ Insomma, quello che cercavamo di dire è che potremo anche fare degli incidenti.

Che vista!

Se gli esperti sceglieranno i comandi analogici, sta comunque a noi scegliere la visuale preferita. La prospettiva dall'interno dell'auto può servire a poco; meglio arretrare un po' osservando l'azione da dietro il cofano oppure dal retro della macchina.



▲ Questa è la visuale più facile da controllare, poiché ci consente di vedere più chiaramente il tratto di pista davanti.



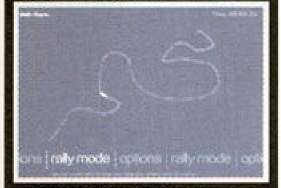
▲ Questa visuale è veramente estrema: ci si sente come un cervo abbattuto e piazzato sul cofano della macchina!



▲ Questa prospettiva è ok: potendo vedere una parte del cofano ci sarà più facile prendere le misure.

Tutto ok

Codemasters ha fatto le cose in grande con i menu e gli schermi delle opzioni. È tutto molto alla Wipeout, minimalista e super-chic, con un logo fluttuante che cambia forma a seconda dell'opzione da noi prescelta. È questa attenzione ai dettagli che distingue questo gioco da altri titoli di rally. Veramente di classe.



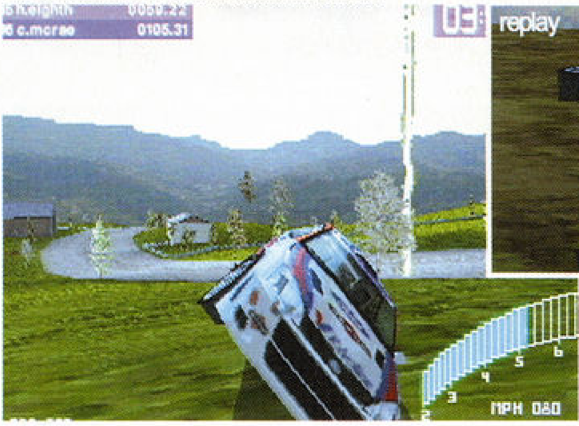
▲ Qui il logo di Colin McRae prende la forma di una pista. Grande effetto.



▲ Chissà che effetto veder deformare il proprio nome...

Chi si ribalta muore!

Dal momento che la maggior parte delle piste sono delimitate ai lati, se urteremo contro i bordi finiremo per ribaltarci su un fianco, poi sul tetto e quindi di nuovo sul fianco, ossia per rotolare disastrosamente. Assolutamente da evitare.





▲ Un suggerimento utile: teniamo le ruote a contatto con la strada.





▲ Quando ci troveremo in questa posizione, lo schermo diventerà nero mentre rotoleremo fino a ritornare sulle ruote. Non vale!



▲ Va sempre bene provare a osservare le cose da un punto di vista diverso, ma... non ora e non qui!

◄ Una visuale quantomeno anomala, no?

Come si esce da questo bosco?!







La campagna attorno alla pista fa parte dell'ambiente di gioco tridimensionale: abbandonando la strada potremo addentrarci nel bosco. L'ambiente ha una profondità eccezionale, ma quando ci si ritrova circondati dagli alberi la situazione diventa un po' bizzarra...



▲ Colin è impazzito... sta cercando di arrampicarsi su un albero con la macchina!



▲ Portiamoci un po' di dolci, se decidiamo di addentrarci nei boschi.



► Nei punti in cui il bosco è più fitto rischieremo facilmente di trovarci bloccati.

PRIME IMPRESSIONI

Un grande gioco di rally... o soltanto un gioco "fuori strada"?

La prima cosa che balza agli occhi è il fatto che le differenze rispetto al primo gioco non sono poi molte. Alcuni potrebbero trovarci da ridire, ma in realtà non è poi un male. Se



V-Rally e Sega Rally erano magari un po' più spettacolari, il primo Colin McRae Rally poteva vantare splendide dinamiche di gioco e una manovrabilità davvero unica: sarebbe stato un errore, quindi, cercare di riparare qualcosa che funzionava benissimo. La differenza più marcata è il fatto che le piste ora sono molto più difficili. È possibile superarle tranquillamente con un po' di concentrazione, ma si capisce subito che si può fare



molto meglio. Ciò significa che la curva di apprendimento è abbastanza equilibrata da coinvolgerci subito nel gioco, mantenendo però una certa dose di difficoltà anche dopo numerose prove. L'unico miglioramento introdotto relativamente alla manovrabilità dei veicoli è costituito dalle sospensioni indipendenti per ciascuna ruota. Grazie a questo elemento il nostro veicolo potrà sfrecciare lungo la pista con un'energia del tutto nuova. Ci piacerebbe dichiarare che l'esperienza di gioco è autenticamente realistica, ma è passato un pezzo dall'ultima volta che abbiamo sfrecciato attraverso la campagna svedese al volante di una Ford Focus truccatissima... perciò ci limiteremo a definirla veramente ottima. Diciamo sul serio.

il pagellino

+ Conserva la manovrabilità del primo gioco, con una dose di potenza in più.

− Potrebbero mancargli la varietà e il fascino necessari per emergere.

quando uscirà?

La programmazione è ancora all'inizio e mancano molte novità; c'è ancora molto da fare.

Questo dovrebbe essere un anno di grazia per Codemasters, perciò terremo d'occhio i suoi progressi.

CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS

Dracula è tornato: vuole dare un altro morso al Nintendo 64. Il primo Castlevania non si è purtroppo rivelato gran che, perciò speriamo che Konami abbia sfruttato l'anno scorso per mettere a punto un succhia-sangue come si deve!





NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!





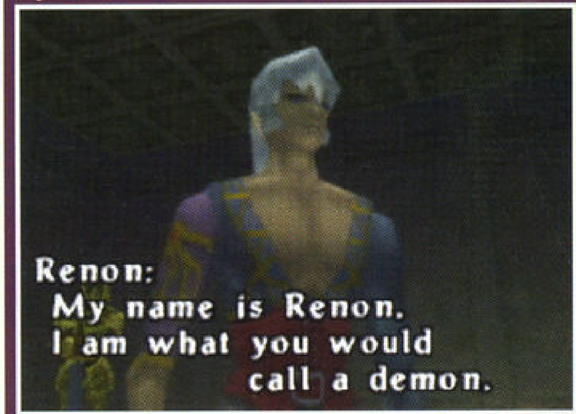


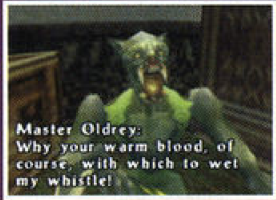
Castlevania 64 ha dato una terza dimensione alla stirpe maledetta dei Belmont, ma alla fin fine non è si è rivelato all'altezza delle nostre speranze. Questa però, come si dice, è storia: ecco infatti in arrivo il seguito.

O meglio, forse è più esatto definirlo un semi-seguito, visto che si tratta più che altro di un aggiornamento del titolo originale. Ci sono gli stessi personaggi e gli stessi livelli di quest'ultimo, anche se com'è ovvio non manca qualche differenza. La storia è ambientata otto anni prima di quella di Castlevania 64, perciò è stata creata una trama diversa per ciascuno dei QUATTRO personaggi. Proprio così, nella squadra ci sono due membri in più: il rabbioso uomo lupo Cornell e il grilletto facile Henry. Ognuno dei nuovi personaggi dispone di una manciata di livelli extra da esplorare, ma purtroppo sono per la maggior parte in condivisione. Ci sono poi nuove sequenze filmate disposte qua e là per sostenere la trama e un pugno di nuovi pezzi musicali da brivido, tanto per aumentare l'atmosfera. Il gioco utilizza ancora lo stesso motore grafico usato dallo sfocato titolo originale, ma è compatibile con l'Expansion Pak da 4 MB che dovrebbe riuscire a ripulirne un po' le immagini.

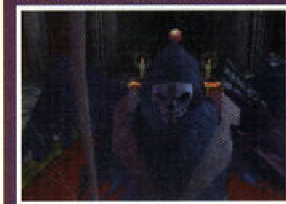
Arrivano i mostri!

C'è una quantità di sequenze filmate nuove di zecca che legano le nuove avventure di ciascun personaggio.





▲ Un altro lupo mannaro. Che zanne splendenti... chi sarà il suo dentista?



Un cambio di immagine?

Cornell dovrà darsi un gran daffare prima di potersi vantare di aver fatto fuori Dracula. Dovrà saltare, ammazzare, correre, ammazzare, trasformarsi in licantropo, ammazzare. Chiaro il concetto, no?



▲ Meglio aggrapparsi bene al muro, perché una caduta sarebbe letale.

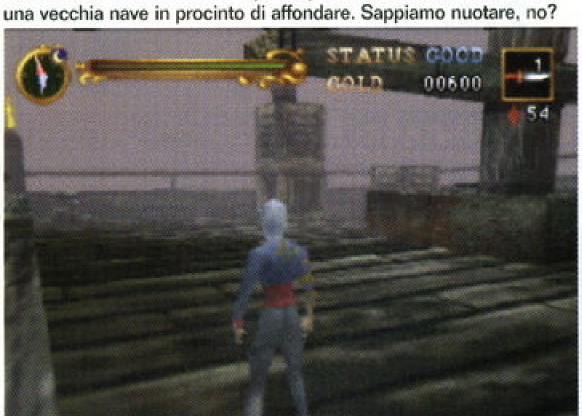


▲ La luce solare filtra attraverso le finestre creando un effetto lugubre.



Uomo in mare!

Ecco uno dei nuovi livelli. È il primo per Cornell ed è ambientato su una vecchia nave in procinto di affondare. Sappiamo nuotare, no?





▲ La nave pirata è infestata da moltissimi mostri raccapriccianti, come scheletri e creature simili a pesci.



▲ Dopo aver risolto qualche enigma sul ponte dovremo scendere le scale e vedercela con il vecchio lupo di mare.

Magia!

Prepariamoci ad ammirare alcuni effetti di illuminazione notevoli in questo gioco. La potenza del Nintendo 64 è stata sfruttata al massimo, fino a raggiungere quasi quella del Dreamcast. Diamo un'occhiata alle incredibili scintille che balenano intorno alle palle magiche di Cornell... Strepitoso!



▲ Per aiutarci nella nostra impresa potremo contare su tre aggiornamenti delle armi.



▲ Cornell utilizza come arma principale le sue palle magiche.

CASTLEVANIA 2

Vlad l'Impalatore

Grazie agli sforzi del suo vecchio amico, l'Oscuro Mietitore, Dracula è tornato ancora una volta dall'aldilà. Non possiamo fare a meno di domandarci chi siano gli altri suoi amici più intimi... i quattro cavalieri dell'Apocalisse, forse?



▲ L'introduzione ci mostra come l'Oscuro Mietitore e le streghe riportano in vita...



▲ ...una vecchia conoscenza, pronta a spargere il terrore succhiando sangue.



▲ Dracula si è scordato di radersi prima di arrivare nella terza dimensione...



▲ ...ma sa prodursi in qualche trucchetto, come il lancio delle palle di fuoco. Uau!

Creature degli abissi!

Castlevania: Legacy of Darkness comprende una nuova squadra di mostri e come nel primo gioco dovremo vedercela anche con alcuni boss giganteschi. Vista la nuova creatura marina? Mamma!







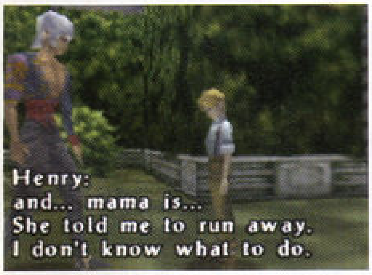

▲ Alcuni dei cattivi sono tra i più grossi mai visti finora sul Nintendo 64.

◄ I boss di Castlevania 64 fanno la loro ricomparsa anche nella nuova versione.

► Prima di continuare dovremo affrontare il nuovo mostro marino.

Gambe, gambe!

L'interminabile labirinto del quarto livello è ancora al suo posto e anche questa volta dovremo correre come dannati. Oh, dimenticavamo: saremo anche inseguiti da un pazzo immortale armato di sega a motore... che risate!



▲ Brutto inizio per Henry, ma abbiamo una buona occasione per fare gli eroi.



▲ Dovremo guidare Henry in modo che emerga sano e salvo dal labirinto. Teniamo d'occhio la sua barra d'energia.



▲ Il maniaco con la sega elettrica può essere rallentato: avremo un po' più di tempo per trovare l'uscita.

IL MANGIATORE DI UOMINI

I celebri personaggi di Reinhardt e Carrie ci sono ancora e c'è anche il nuovo Henry con il suo revolver, ma la prima volta che giocheremo potremo scegliere solo Cornell.



Questi sono pazzi!

Alcuni dei cattivi, come gli scheletri, saltano fuori continuamente, ma questa volta sono ancora più tremendi che in passato. Adesso se ne vanno in giro con candelotti di dinamite accesi o cavalcano motociclette a velocità suicida.



▲ All'inizio del gioco la nostra città viene invasa da questi simpatici tipi.



▲ Alcuni dei cattivi di Castlevania 64 hanno nuovi sistemi per farci male.

PRIME IMPRESSIONI

Un titolo terrorizzante o un vampiro con i denti spuntati?

Ciò che gli sviluppatori di Castlevania 64 avevano in mente era un titolo zeppo di trama e di contenuto, ma a causa dell'eccessivo ottimismo con cui



era stata fissata la tabella di marcia non hanno potuto inserire tutto nel gioco. In origine, il titolo del nuovo gioco doveva essere Castlevania: Special Edition, trattandosi di un semplice aggiornamento e non di un seguito, ma Konami non ha saputo resistere alla tentazione di fare qualche soldo in più. Per chi non ha provato il titolo originale vale comunque la pena di dargli un'occhiata e comunque ci sono



nuovi personaggi, livelli da brivido, nuove trame, nuove avventure e alcuni aggeggi utili per mettere fine alle malefatte del Conte. Nel complesso il gioco ha un aspetto molto più completo rispetto a Castlevania 64, il che è davvero un bene. Chi ha già provato il titolo originale vi troverà qualche novità secondaria, ma in sostanza si tratta dello stesso gioco. Dovremo inoltre accontentarci come sempre della stessa goffa telecamera e i cervellotici comandi del gioco ci faranno urlare di rabbia. In fondo, però, è Castlevania... e quando mai Castlevania ha avuto un sistema di comandi decente? Finora abbiamo visto soltanto la versione di prova, ma speriamo vivamente che Konami risolva questi fastidiosi inconvenienti prima di mettere in circolazione il gioco.

il pagellino

+ Qualche novità dovrebbe farci trascorrere un bel po' di ore nel castello di Dracula.

− In realtà si tratta di un semplice aggiornamento: non aspettiamoci un vero seguito.

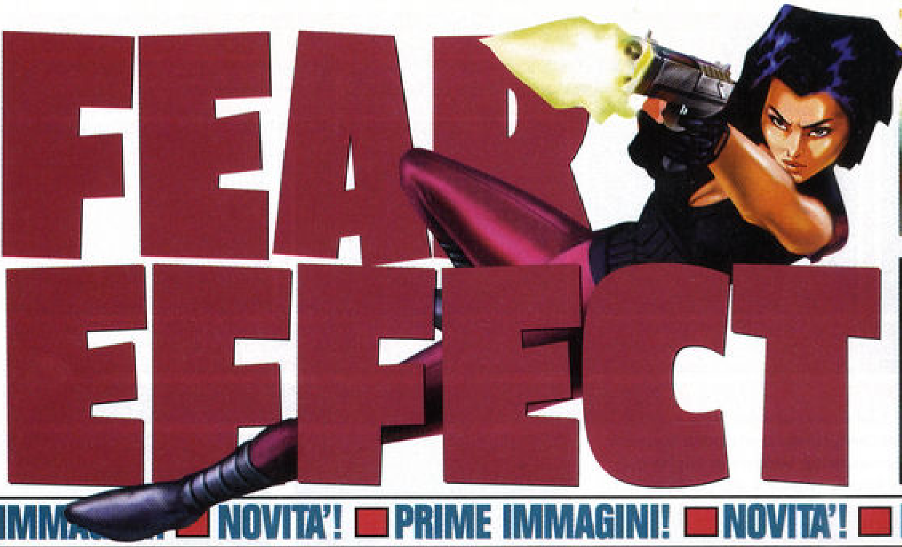
quando uscirà?

La copia da noi esaminata era quasi completa, ma Konami deve ancora risolvere qualche piccolo problema.

Pubblicheremo una recensione non appena metteremo gli artigli su una copia completa del gioco.

Prepariamoci a tremare: Fear Effect incombe su di noi! Mercenari, triadi e cancelli dell'inferno si preparano a fare di questo titolo qualcosa di più del solito clone di Resident Evil. La cosa si preannuncia interessante...

FEAR EFFECT







NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!





In un mondo affollato da innumerevoli imitazioni di Resident Evil, per non citare i numerosi titoli Resident Evil veri e propri, un gioco che intenda essere qualcosa di più di un ennesimo clone deve avere qualcosa di speciale.

Fear Effect, in passato noto come Fear Factor, è appunto abbastanza speciale, se non altro perché non ci sono zombi e le orde del male sono questa volta costituite da vari loschi rappresentanti della malavita cinese. Basta un'occhiata alle immagini qui riprodotte per capire che il gioco, invece di puntare su un ulteriore incremento di realismo, opta per una soluzione stilizzata in stile cartone animato giapponese. Controlleremo uno fra tre personaggi nel corso della nostra missione di salvataggio della figlia di un boss della triade di Hong Kong, che è stata rapita. Tuttavia, saremo tutt'altro che eroi: il nostro ruolo sarà quello di spietati mercenari interessati esclusivamente a guadagnare un bel po' di soldi in fretta... Al posto di un tradizionale indicatore di energia avremo un grafico che indicherà il nostro tasso di adrenalina. Se verremo fatti a pezzi il livello del grafico scenderà, per toccare il massimo quando effettueremo i massacri più devastanti.

A tutto schermo!

Gli spazi creati dalle inquadrature cinematografiche fanno sì che l'azione non venga mai interrotta dalla comparsa di menu e icone.





▲ I menu e le icone si trovano nello spazio nero al di sopra dell'azione.

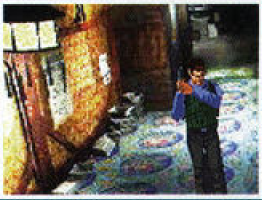


Senza tagli!

Le scene filmate sono inserite nell'azione senza stacchi, perciò le immagini non avranno un aspetto diverso a seconda che stiamo controllando il nostro personaggio o no...



▲ La trama è legata da una quantità di brevi sequenze filmate sparse lungo l'azione...



▲ ...non ci saranno quindi sequenze più rare ma interminabili.



Un mondo di giochi...

Fear Effect comprende 100 ambienti di gioco sparsi in cinque mondi diversi e occupa un totale di quattro CD.



▲ Fear Effect offre circa 30 ore di gioco... ce n'è abbastanza da metterci nei guai!



▲ Vai, ce l'abbiamo fatta! Comunque, chi ha avuto l'idea di farci indossare questo ridicolo panciotto verde dev'essere un po' fuori di testa...



Scegliamo

Dovremo controllare tre diversi personaggi in vari punti del gioco, ma fortunatamente non ci sarà alcun ridicolo effetto di morphing. Passeremo semplicemente da uno all'altro in punti chiave della storia. Siamo avvertiti, però: nessuno dei personaggi è particolarmente spettacolare.



▲ Il progettista non sapeva che la barba incolta è riservata a George Michael?



▲ "Santa pace, vedi di raderti..." "Beh, in realtà è solo cioccolata".

FEAR EFFECT

Il lato oscuro della Cina

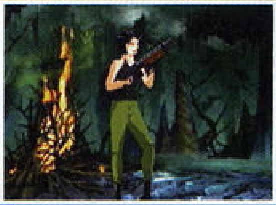
Dovremo aprirci la strada combattendo attraverso cinque ambientazioni principali, situate in una sorta di universo parallelo. Immergendoci nel gioco scopriremo di aver varcato le soglie dell'inferno! Non sarebbe meglio starcene tranquilli davanti a una tazza di tè?



▲ Da panorami urbani in stile Blade Runner... alla camera da letto di qualcuno.



▲ Questo posticino è meno allettante. L'immagine dell'inferno di questo gioco...



▲ ...non è quella occidentale a base di demoni, fiamme e forconi...



▲ ...ma quella cinese, che a quanto pare comprende anche giocattoli per bambini.

Sfondi animati!

Fear Effect utilizza un nuovo strumento denominato Motion FX Technology che consente di creare effetti come questi splendidi sfondi che prendono il posto delle solite scene pre-renderizzate.











▲ Succede sempre qualcosa in questi scenari sullo sfondo...

◄ ...altro che i soliti sfondi statici pre-renderizzati. Bell'effetto.

► Accidenti, ma quanto è grossa quella pistola? Meglio non litigare con questa tipa...

Prima regola: scappare di fronte ai cattivi!

I nemici non possono inseguirci da una schermata all'altra, nemmeno quando due schermate appartengono alla stessa stanza. Perciò, se ci servirà un momento di tregua dalle orde di avversari in attesa, non dovremo che uscire dal limite dello schermo e saremo al sicuro!



▲ Spesso ci ritroveremo all'improvviso in stanze zeppe di nemici. Per fortuna non possono lasciare lo schermo!



▲ Svelti, gambe! Se rimarremo lì impalati, presto saremo più morti della cultura popolare svedese.



▲ C'è una partecipazione da parte dei morti viventi e non sono certo venuti per prendere il tè e fare due chiacchiere.

Allarme automatico

Ciascun oggetto presente nel gioco è inserito in una speciale "area di attrazione". Ciò significa che quando il nostro personaggio sarà abbastanza vicino all'oggetto il suo sguardo si rivolgerà automaticamente nella sua direzione, mettendoci sulla strada giusta.



Perfino il cellulare!

Comodo, il cellulare: ci permette di essere raggiungibili ovunque. Nel caso specifico, quando sentiremo trillare il nostro cellulare, sapremo di aver raggiunto un punto di salvataggio.



▲ Potremo salvare tutte le volte che vorremo, ma soltanto nei punti di salvataggio prefissati.

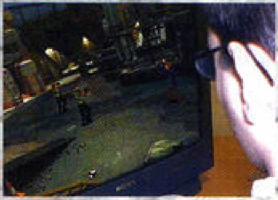


▲ Il cercapersone però è molto più originale del cellulare.

Prime impressioni

Il piacere della paura... o un titolo spaventoso?

Molti giochi promettono grandi atmosfere, ma pochi mantengono la promessa. Una critica che non si può certo muovere a Fear Effect. La combinazione di azione



ininterrotta e grafica innovativa induce veramente a credere di trovarsi all'interno del gioco. Le immagini in stile disegno animato giapponese sono grandiose e contribuiscono a darci la sensazione di trovarci veramente all'interno di un classico cartone animato giapponese tipo Akira. A questa esperienza cinematografica contribuiscono le sequenze filmate, inserite nell'azione di gioco senza alcuno stacco. Inoltre, sebbene in



generale la telecamera tenda a essere fissa come in Resident Evil, vi sono frequenti carrellate che seguono il nostro personaggio, il che è decisamente positivo. Un bell'aspetto, d'altronde, serve a poco se poi il gioco funziona male. Per fortuna, stando a quanto abbiamo potuto vedere, questo titolo riesce a combinare una trama complessa con avvincenti sequenze di azione ed enigmi impegnativi. Fear Effect sfrutta la potenza della console a tal punto che inizialmente Sony aveva comunicato a Kronos che la PlayStation non sarebbe stata in grado di sostenerlo! Se si rivelerà all'altezza delle nostre aspettative, Fear Effect potrebbe riservarci una sorpresa grandiosa. Occhio alla recensione, presto su queste pagine.

il pagellino

\+ Splendide immagini da cartone animato, una trama intricata e un'avvincente azione di gioco.

− La grafica a cartoni animati potrebbe non piacere a tutti. Niente zombi, tra l'altro...

quando uscirà?

La versione completa del gioco sarà pronta fra breve; il titolo quindi, a parte qualche piccolo ritocco, è pronto.

Pubblicheremo una recensione di Fear Effect sul prossimo numero di Games Master.

Ne aspettiamo uno per tutto l'anno... ed ecco che ne arrivano cinque in una volta! Il nuovo titolo di Formula 1 di Ubisoft sembra destinato a dare l'assalto a tutti i tipi di console, compreso il Game Boy Color. Evviva!

F1 RACING CHAMPIONSHIP







NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!





Tanto tempo fa giocavamo solo con Formula 1 di Psygnosis sulla nostra PlayStation e con Grand Prix 2 di Geoff Crammond sul nostro PC e adesso piovono giochi di formula 1 uno dietro l'altro! Gran parte di essi sono prodotti Ubisoft: il suo F1 Racing Championship si lancia all'attacco di tutte le console!

Il gioco sta uscendo in versione per PlayStation, PC, Nintendo 64, Dreamcast e Game Boy Color... alla faccia! Si tratta di una nuova versione multi-formato di Monaco Racing Simulation di Ubisoft. Tuttavia, il nuovo titolo non rappresenta solo un notevole progresso rispetto all'originale in termini di grafica e di manovrabilità, ma comprende ora tutte le piste, le squadre e i piloti della stagione '99 grazie a un accordo con Videosystems, creatrice di F1 World Grand Prix. Grandioso! Dopo una lunga attesa, ora potremo veramente ESSERE Michael Schumacher o Rubens Barrichello e GUIDARE una Ferrari o una McLaren SUL CIRCUITO di Silverstone... Quello che abbiamo qui è un gioco con tutti i brividi di un grande titolo di corse e tutti i dati statistici e l'attenzione per il dettaglio che potremmo trovare in un'enciclopedia della formula 1! Favoloso!

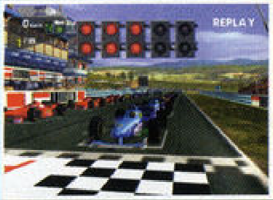
Si fa sul serio!

Mentre Monaco Racing Simulation presentava soltanto modelli simili a quelli ufficiali, F1 Racing Championship comprende tutti i modelli approvati dalla FIA.





▲ Proprio così: le vere macchine che affrontano la vera curva del vero circuito di Monaco!



Sulla PlayStation!

La versione per PlayStation dovrà vedersela con l'imminente titolo di Eidos, con il nuovo F1 di Electronic Arts recensito sul prossimo numero e con l'inevitabile F1 2000 di Psygnosis, che uscirà più tardi in questo stesso anno. Perbacco!





▲ Scegliamo la visuale dall'interno della macchina per mettere veramente alla prova il nostro fegato e la nostra abilità.



▲ Sterzare con i comandi analogici è molto più naturale che farlo con il pulsante direzionale. Meglio procurarcene uno al più presto.



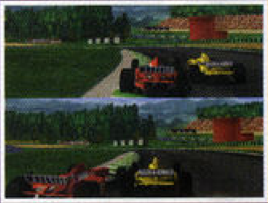
▲ Il gioco comprende tutti i dati statistici della stagione '99: le macchine, quindi, si comporteranno esattamente come hanno fatto nelle gare vere. Ottimo, no?



◀ Il famoso tunnel di Monaco, in tutto il suo splendore. Un classico della Formula 1.

Testa a testa!

Cosa sarebbe un gioco di corse senza la sua immancabile modalità a due giocatori a schermo condiviso? Tutte le versioni di F1 Racing Championship, a eccezione di quella per Game Boy Color, comprendono fantastiche e rapidissime modalità a due giocatori.



▲ Il Dreamcast riesce a mantenere una quantità eccezionale di dettagli su entrambi i settori dello schermo.



▲ Nemmeno la PlayStation se la cava male, sulle sue schermate divise orizzontalmente o verticalmente.



SVILUPPATORE: VIDEOSYSTEMS
EDITORE: UBISOFT

GENERE: CORSE
GIOCATORI: 1-2

CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK
ALTRE VERSIONI: TUTTE!

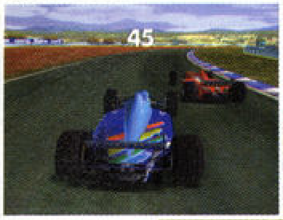
F1 RACING CHAMP

Sul Dreamcast!

La versione per Dreamcast di Monaco Racing Simulation è stata battuta secondo noi da F1 World Grand Prix di Sega. F1 Racing Championship punta a riconquistare i nostri cuori attraverso una grafica migliore e molte interessanti novità. Il gioco si preannuncia allettante.



▲ Ha perfino un aspetto migliore dell'originale Monaco Racing Simulation, che già non era male.











▲ La versione per Dreamcast è molto più scattante e ricca di dettagli.

► Oops! Meglio evitare. Restiamo sulla pista, accidenti!

Spettri!

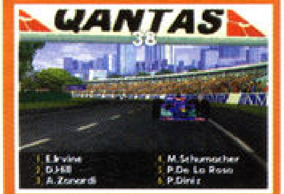
La versione per Dreamcast e quella per PC, che uscirà più avanti, comprendono una modalità "fantasma"! Ora potremo gareggiare contro noi stessi e salvare i nostri giri migliori sul VMU! Ideale per esercitare la nostra abilità.



▲ Gareggiamo contro il nostro record e facciamo mangiare la polvere a noi stessi!



▲ Basta un passo falso per bruciare ogni possibilità di vittoria.



▲ Il gioco trabocca di fatti, cifre e schermate informative in stile televisivo.



▲ Alla fine, mettiamoci comodi e ammiriamo a bocca aperta il nostro replay.

Avanti il Nintendo 64!

La nostra versione preferita è quella per il fedele Nintendo 64. Ha tutte le carte in regola ed è molto più accessibile del terrificante F1 World Grand Prix. Caro, caro Nintendo 64!



▲ Ehi, che traffico! Avanti, muoversi!



◄ Il livello di dettaglio delle macchine è davvero speciale. Sì, la versione per Nintendo 64 è splendida: diamo un'occhiata.

▼ I comandi analogici sono l'ideale per sfrecciare attraverso le curve con il nostro bolide.



Avanti il Game Boy Color!

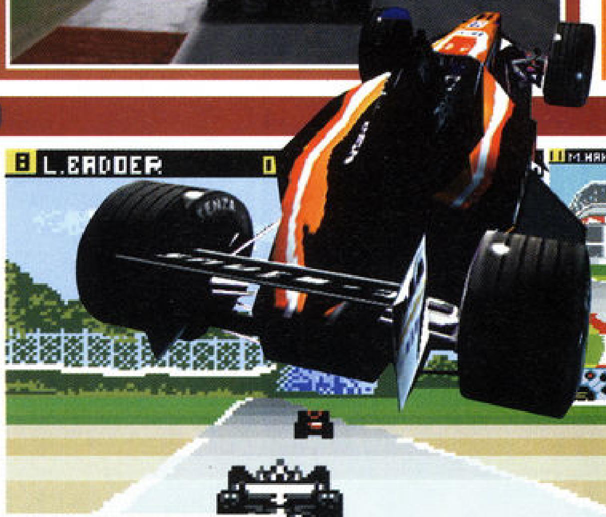
Ma... ma... MA COME?! La versione per Game Boy Color comprende le stesse piste, le stesse macchine e gli stessi piloti in formato ridotto! L'effetto tridimensionale è ottimo e gli sfondi riescono a riprodurre con efficacia l'aspetto di tutte le piste. È un vero miracolo.







▲ È impossibile abbandonare la pista. Provandoci finiremo solo in testacoda, perdendo tempo prezioso. Strano...





▲ I tempi totalizzati in ciascun giro e il distacco tra una macchina e l'altra vengono visualizzati sulla barra nella parte superiore dello schermo. C'è perfino una mappa della pista!





▲ Le macchine diventando sempre più grandi quanto più ci avviciniamo... ovvio.

◄ Usiamo lo specchietto retrovisore per individuare le macchine alle nostre spalle.



Il massimo del realismo!

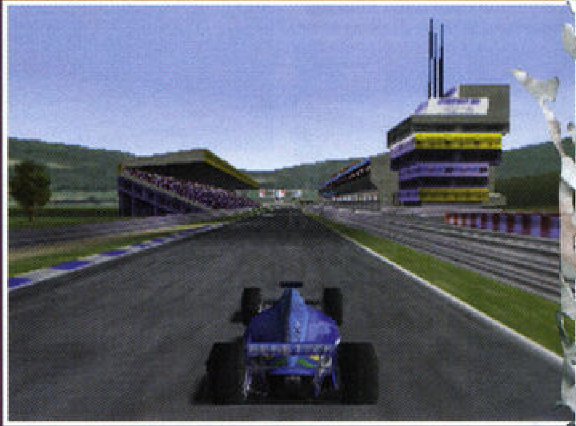
Ci sono tutti e 16 i veri circuiti, in tutto il loro splendore. Ubisoft ha spedito una squadra di esperti sul luogo per esaminare la nuova pista in Malesia appositamente per il gioco.











▲ Mmm, proviamo a indovinare. Sì... sì, è la Germania, giusto? Esatto. Grande!

◄ Ah, questo può essere un solo luogo. È inconfondibile... è la Malesia!

► Mmm, questo è più difficile... È la Spagna, forse? Sì! Le altre località sono Monaco e la Gran Bretagna, ovviamente.

Modalità Arcade

Potrà sembrare un sacrilegio, ma potremo giocare con F1 Racing Championship anche utilizzando la manovrabilità, i checkpoint e i record di punteggio in stile Ridge Racer!





▲ Le manovre sono un po' più facili qui, perciò non avremo alcuna scusa per andarci a schiantare.



▲ Se raggiungeremo in tempo il prossimo checkpoint sulla pista otterremo dei punti. Altrimenti, saremo fuori!

Sosta ai box

Le soste ai box sono presenti in tutte le versioni del gioco, ma sono diverse. Nella versione per PlayStation le immagini sono pre-renderizzate, in quella per Nintendo 64 la squadra dei box è poligonale, mentre nella versione per Game Boy Color la sosta si trasforma in un mini-gioco...







▲ La versione per Nintendo 64 mette all'opera una squadra di tecnici poligonali.

◄ Lo stesso dicasi per la versione per Dreamcast, ma qui è ancora meglio!

Per tutti i gusti!

Che F1 Racing Championship sia il primo gioco di corse per tutte le stagioni? Non solo comprende una scuola guida adatta a istruire i novellini e una divertente modalità Arcade: ci sono anche altri tre livelli di difficoltà con cui misurarci!



▲ La prima è la modalità Arcade sopra descritta, facile da iniziare e da completare.



▲ Dopo la modalità Arcade viene il livello Simulation 1. È una facile introduzione.



▲ Il livello Simulation 2 prevede frenate meno facili e sterzate più accurate.



▲ Nel livello 3, infine, dovremo frenare con forte anticipo e lottare a ogni curva.

Prime impressioni

Un gioco da pole position... o finirà fermo ai box?

La prima impressione è quella relativa all'eccezionale livello di elaborazione di TUTTE le varie versioni del gioco... accidenti!



L'unica versione ancora non giocabile è quella per PC, che costituirà una simulazione veramente completa. Tutte le versioni offrono modalità pronte per il gioco accanto a opzioni Grand Prix super-realistiche. Perfino al Game Boy Color viene riservata una esperienza di Formula 1 più che decente, con tutte le 16 piste, le macchine e i piloti... è un miracolo! Peccato che nessuna delle versioni sia provvista di un commento, dal momento che Murray Walker ha



un contratto in esclusiva con Psygnosis. Al momento, la versione più soddisfacente è quella per Nintendo 64, superiore perfino al popolarissimo F1 World Grand Prix! Il che è tutto dire. Ad avere la vita più difficile sarà senz'altro la versione per PlayStation, che dovrà vedersela con numerosi e allettanti titoli di Formula 1 prodotti da Electronic Arts ed Eidos, oltre che con i maestri delle corse per PlayStation di Psygnosis. Tutte le versioni segnano un progresso sbalorditivo rispetto al vecchio Monaco Racing Simulation di Ubisoft; la fortuna sborsata per poter inserire nel gioco tutte le macchine, le piste e i piloti veri è stata ben spesa. Peccato che la stagione rappresentata sia quella del '99.

il pagellino

+ Il gioco è stato migliorato e può vantare ora una licenza Formula 1 vera e propria.

− Dovrà affrontare numerosi rivali e le nuove versioni di altri titoli più celebri.

quando uscirà?

Le versioni per PlayStation, Game Boy Color e Nintendo 64 sono quasi pronte; seguiranno a ruota le altre.

Pubblicheremo le recensioni delle versioni per PlayStation e Nintendo 64 non appena saranno state ultimate.

computer store

INTERNET 2000

INFORMAZIONI

tel. 02-269.644.66
fax. 02-269.644.99

info@computerstore.it



intel inside pentium® III

CS GIOVE explorer 2550 550MHz

* **Telaio** Medium Tower ATX
* **Processore Intel® Pentium® III 550 MHz**
* **Scheda madre:** slot 1, bus 133 MHz e controller ULTRA ATA/66 integrato nel chip set VIA
* **Memoria RAM:** 64 MByte DIMM sincrona PC100
* **Disco Fisso:** 8 GByte Ultra ATA/66
* **Scheda grafica:** RIVA TNT2 AGP 4 x
* **Lettore CD-ROM 48x**
* **Modem fax 56Kflex** e **V.90** (+abbonamento Internet 1 anno)
* **Monitor** (opzionale)
* **Tastiera + mouse Logitech a 3 tasti**
* **Sistema Operativo:** Microsoft® Windows 98

FINANZIAMENTI PERSONALIZZATI
11 rate da Lit. 189.900 TAN 14,49% - TAEG 15,50%

Lit. 1.899.000 (€ 980,75) *IVA COMPRESA*

I NOSTRI PUNTI VENDITA

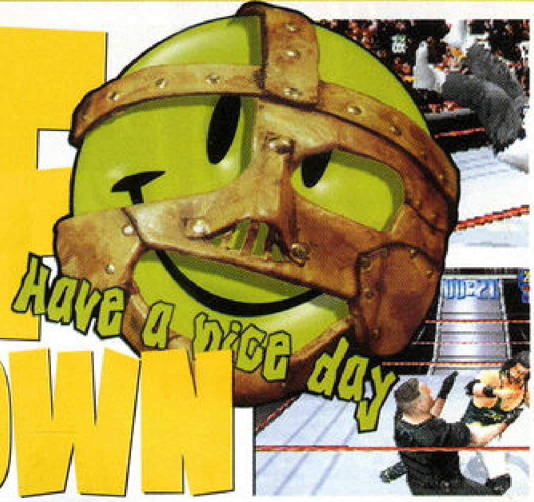
- **AREZZO (SANSEPOLCRO)**
  via Niccolò Aggiunti, 78
  0575-735.890
- **ASCOLI PICENO (FERMO)**
  via C. da Mossa, 45
  0734-226.040
- **BERGAMO**
  via Noli, 10/b
  035-236.309
- **BOLOGNA**
  viale Silvani, 12/a
  051-552.306
- **BRESCIA**
  via Corsica, 231
  030-242.5939
- **BRINDISI (OSTUNI)**
  via V. Emanuele II, 174
  0831-305.867
- **CAGLIARI**
  via Simeto, 13
  070-272.097
- **COMO**
  via G. Bruno, 3
  031-540.096
- **FIRENZE**
  via Landucci, 5/rosso
  055-666.001
- **FOGGIA**
  c.so Roma, 78
  0881-774.699
- **GENOVA**
  via Pisacane, 108/110 R
  010-588.999
- **LA SPEZIA**
  via G. della Torre, 99
  0187-599.458
- **L'AQUILA**
  via G. Feneziani, 15
  0862-411.080
- **LECCO**
  c.so Carlo Alberto, 17/b
  0341-369.620
- **LECCO (OSNAGO)**
  via Statale per Lecco, 6
  039-952.0110
- **MACERATA (CIVITANOVA)**
  via Martiri Belfiore, 77 (ss 16)
  0733-819.021
- **MILANO**
  via Porpora, 152
  02-269.644.66
- **MILANO (SEGRATE)**
  via Morandi, 1/D
  02-269.644.66
- **PADOVA (ALBIGNASEGO)**
  largo degli Obizzi, 6
  049-862.6689
- **PERUGIA**
  via della Pallotta, 2/b/3
  075-583.7945
- **SASSARI (OLBIA)**
  via Galvani ang. Galilei
  0789-574.44
- **TREVISO (MONTEBELLUNA)**
  p.zza J.Monnet, 10
  0423-619.841
- **VARESE**
  via Cavour, 35
  0332-234.614
- **VARESE (SARONNO)**
  v.le Rimembranze, 18/20
  02-962.1678
- **VICENZA (SCHIO)**
  via Pio X, 3
  0445-531.904
- **VITERBO**
  via L.R. Danielli, 12
  0761-321.178

- **Prossime Aperture:**
  MILANO (CINISELLO B.MO)
  NAPOLI
  ROMA
  SASSARI
- Chiamare: 02-269.644.66

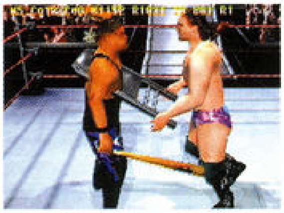
computer store **www.computerstore.it**

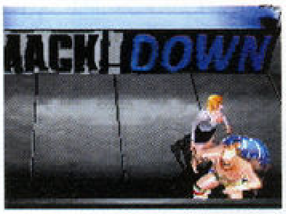
Se abbiamo sempre desiderato di fare a botte vestiti in modo ridicolo, questo è il gioco che fa per noi. Se però odiamo il wrestling è probabile che faremo meglio a starne alla larga.

WWF SMACKDOWN



NOVITA'! ■ ULTIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ ULTIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ ULTIME IMMAGINI!





Ah, i giochi di wrestling! A quanto pare la gente non ne ha mai abbastanza. Meno male, visto il ritmo al quale vengono sfornati al giorno d'oggi. Ecco dunque il primo gioco di wrestling di THQ per PlayStation, che fa seguito a Wrestlemania 2000, riservato alla console Nintendo. Ha sicuramente un titolo bizzarro, ma ha anche un paio di altre cosette degne di nota... Il suo elemento più innovativo è legato alla grafica. Diamo un'occhiata alle illustrazioni: rischieremo facilmente di credere che si tratti di un titolo per Dreamcast. I personaggi sono piuttosto blocchettosi, ma hanno una quantità sorprendente di dettagli e si muovono in modo veramente scorrevole. L'effetto complessivo è quello di incontri molto più simili a quelli che vediamo in TV dei balletti impacciati e improbabili che siamo abituati ad attenderci da molti titoli di wrestling. Se alla classe di alcuni dei precedenti prodotti di THQ aggiungiamo la ricercata licenza ufficiale WWF, quindi, questo potrebbe rivelarsi il più grande successo tra i giochi di wrestling fino a questo momento. La recensione sul prossimo numero...

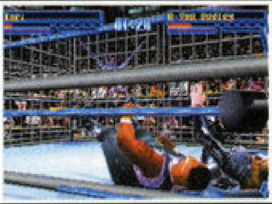
Un ring affollato

Tiriamo fuori i nostri Multitap e divertiamoci: questo gioco può ospitare fino a quattro appassionati della rissa!





▲ Uffa, sono caduto e non riesco a tirarmi su. Che coppia di panzoni...



Che riprese!

Le inquadrature delle mosse più spettacolari sono veramente splendide: la telecamera zooma rapidamente per inquadrare nel modo migliore l'avversario che subisce le nostre violenze.



▲ Non siamo certi di cosa gli abbia fatto Mr. Ass, ma di sicuro non ha un bell'aspetto...



▲ Non stupiamoci quando Stone Cold inizierà a eseguire passi di danza...



Montagne umane!

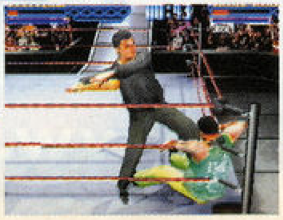
Diamo un'occhiata a quanto sono colossali questi personaggi! Ci capiterà di rado di vedere uomini grossi come quelli che appaiono in WWF Smackdown!





▲ Buh Buh Ray Dudley agguanta The Rock nel bel mezzo del ring per rifilargli una solenne ripassata.

▲ Ken Shamrock rimpiangerà amaramente di essersi scolato dieci litri di birra ieri sera.



Così si fa!

Negli incontri a più giocatori finiamo sempre per dimenticarci qual è il nostro avversario? Dormiamo pure sonni tranquilli: i creatori del gioco hanno trovato la soluzione ideale! A segnalare il nostro avversario in ciascun particolare momento ci saranno infatti degli indicatori colorati. Semplice, ma efficace.



▲ Kane appare perplesso, non riuscendo a capire come si usa un hula-hoop.

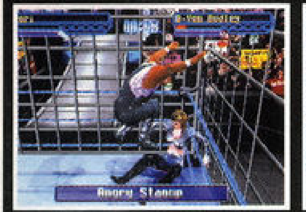


▲ Una riunione della WWF dedicata a giocare a Dance Dance Revolution.

WWF SMACKDOWN

Due schiaffoni e il gioco è fatto!

Anche al nostro primo tentativo riusciremo a effettuare mosse decisamente impressionanti. Se poi non sapremo esattamente cosa staremo facendo, il nome di ciascuna mossa apparirà in basso sullo schermo.



▲ Che differenza c'è tra i vari tipi di calci?



▲ Non dovremo nemmeno intontire l'avversario per effettuare queste mosse.



▲ I paletti e le corde fanno sempre il loro dovere.

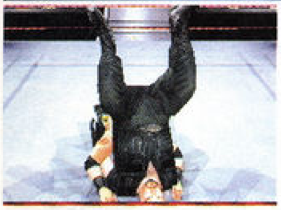


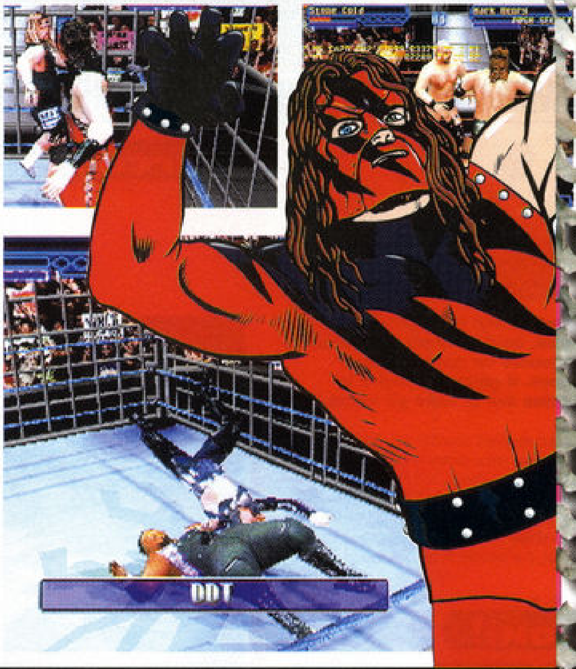
▲ Alcuni nomi delle mosse, in realtà, sono sbagliati: questo è un backslide.

Questione di soldi?

Visto che il WWF continua a rinnovare il suo organico di allegri buffoni della rissa, ogni nuovo videogioco supera il suo predecessore semplicemente grazie al fatto che è un po' più aggiornato.







▲ 'Sparky Plugg' Bob Holly come attrazione dell'incontro? E chi l'ha mai sentito?

◄ X-Pac tenta disperatamente di fare la verticale.

► Per quanto ci provino, nessuno è in grado di effettuare il DDT come Jake Roberts.

Novelli Frankenstein...

La modalità Create-a-Wrestler è limitata a opzioni predefinite. Pur disponendo di una vasta scelta, non avremo il grado di libertà che ci attendiamo solitamente da un titolo di wrestling che si rispetti.



▲ Quest'uomo si rende conto o no di avere una stella marina morta attaccata alla faccia?



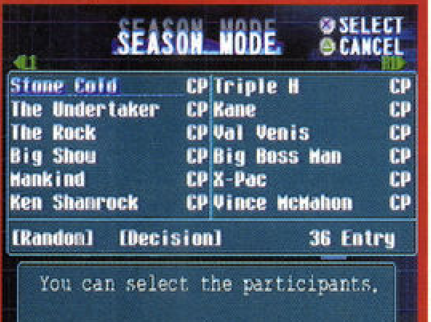
▲ Mankind in mutande. Chi mai potrebbe desiderare di vedere una scena del genere?



▲ Fra tutte le armi a disposizione, lo scopettone è lo strumento di distruzione preferito di Games Master.

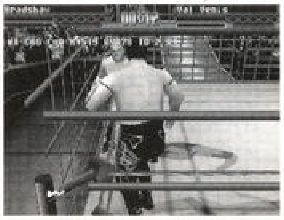
LA STRADA È LUNGA E TORTUOSA...

L'opzione Season corrisponde alla classica modalità Career: si tratta di avanzare di livello fino a raggiungere l'obiettivo finale, il titolo di Campione della WWF. Questa è classe!

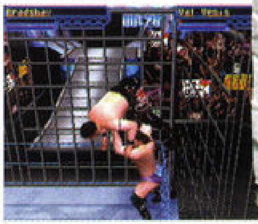


Bestioni da circo...

Il classico incontro nella gabbia mostra ancora una volta il suo brutto muso. Arrampichiamoci sulle sbarre, caliamoci all'interno e... beh, arrampichiamoci di nuovo. Ricordiamoci, però, che uno solo ne uscirà vivo... più o meno.



▲ Le terribili sbarre blu della gabbia incutono terrore a chiunque.



▲ Chi si ricorda dell'incontro nella gabbia Hogan/King Kong Bundy?

PRIME IMPRESSIONI

Scazzottate di classe... o ciccioni in mutande?

Avevamo già visto una versione di prova di questo titolo un paio di mesi fa, ma quella di adesso comprende quasi tutti i



personaggi e le modalità di gioco. La prima cosa che colpisce, rispetto ai titoli WWF di Acclaim, sono le dimensioni dei personaggi: la sensazione è davvero quella di vedere i lottatori a grandezza naturale. In termini visivi, WWF Smackdown va considerato come il più "realistico" fra i giochi di wrestling usciti finora. Invece di doverci impegnare in complicate combo, che comunque aumentano lo spessore dei giochi di questo



tipo, potremo effettuare la maggior parte delle mosse premendo una sola volta uno o due pulsanti, il che almeno rende il tutto più facile da gestire. Tuttavia, in un mercato già inondato da una quantità di titoli di wrestling che basterebbe a riempire una tutina da lottatore di misura XXL, è difficile dire se WWF Smackdown sia abbastanza diverso dagli altri da sfondare. Di certo, quanto a gioie per gli occhi è all'altezza dei migliori. In termini di azione di gioco, però, non offre che la solita miscela di incontri standard e speciali, più una mediocre modalità Create-a-Wrestler. Il gioco comprende comunque una nutrita scelta di ambienti dietro le quinte in cui azzuffarci. Se l'idea ci attira, dunque, varrà la pena dargli un'occhiata.

il pagellino

\+ L'aspetto è favoloso, l'azione di buon livello e ci sono tutti i più recenti combattenti WWF.

− Purtroppo, quanto a varietà di gioco, non c'è nulla di nuovo.

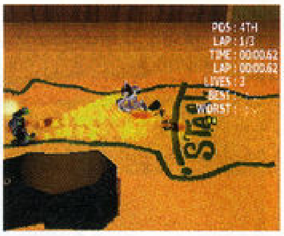
quando uscirà?

Attualmente mancano ancora alcuni elementi, come per esempio gli ingressi in scena dei wrestler.

Grr, ti stacco la testa dal collo... Ehm, dicevamo: pubblicheremo una recensione del gioco sul prossimo numero.

Sono piccoli, brutti e non vorremmo mai averli troppo intorno. Non stiamo parlando di scarafaggi, ma facciamo attenzione ugualmente, perché i Maniacs sono in giro...

MICRO MANIACS





NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!



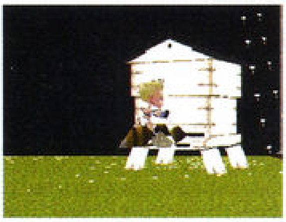


Non ci piacciono i sequel? Come la mettiamo, invece, con le derivazioni, considerando che Micro Maniacs è fondamentalmente un nuovo titolo basato su Micro Machines. Il gioco è sempre lo stesso, ma al posto delle macchinine ora ci sono gli omini. Il motivo? Beh...

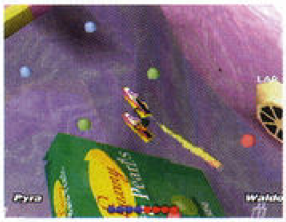
Mentre le risorse del mondo vengono prosciugate dagli eccessi del capitalismo, il Dottor Minimizer ritiene che l'unica via d'uscita sia rimpicciolire la popolazione mondiale, in modo da utilizzare risorse più contenute. Ovvio, no? Prima che possiamo abitare il mondo da miniature senza pericoli, però, il Dottore deve trovare un super-soldato che possa rendere sicura la terra e coltivarla. Per trovare questo personaggio, otto soggetti sono stati rimpiccioliti in modo da prendere parte a una serie di test di resistenza (le gare), per trovare in questo modo il salvatore del mondo. Evvaiii...

Pietà per i divani!

In alcuni livelli di gioco dobbiamo usare vari mezzi di trasporto. Per le sezioni ambientate nella stanza da bagno usiamo il motoscafo, mentre durante il nostro giro in giardino andremo a cavallo di un'ape.



▲ Ecco il minaccioso Vortex a cavalcioni di una fiduciosa ape ronzante.



▲ Esatto: è proprio uguale a Micro Machines, solo un po' più inquietante.





▲ Poiché molti livelli sono ambientati in bagno o in cucina, gli sviluppatori ci hanno messo a portata di mano qualche mezzo di trasporto adatto all'acqua.

Il circo è arrivato in città!

Ci sono otto personaggi tra cui scegliere all'inizio del gioco e altri quattro da scoprire successivamente. Sono un gruppetto bizzarro: probabilmente a scuola venivano tormentati da tutti. Sono stati chiusi in un armadio da bambini o forse hanno avuto qualche altro trauma?





▲ Quando effettivamente ci mettiamo a giocare, fatichiamo a vedere bene i personaggi, perché sono tutti veramente piccoli.

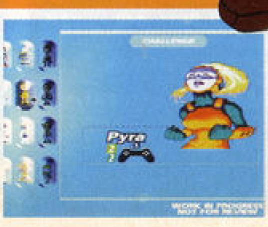




▼ Che bel gruppetto: da sinistra, ecco Mesme, Beatbox, Vortex, V4 e Twister. Una bella squadra di fenomeni.

Che sfida!

In modalità Challenge, dobbiamo batterci contro 4 concorrenti controllati dal computer. Solo se facciamo una buona partenza e terminiamo la gara in una delle prime due posizioni possiamo procedere verso il turno successivo.





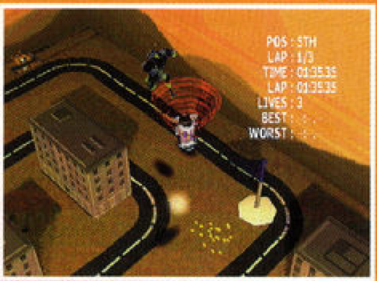
MICRO MANIACS

Sotto a chi tocca!

Ogni personaggio ha un proprio attacco personale, ma possiamo eseguirlo solamente dopo aver accumulato energia sufficiente. Anche se tutti i Maniacs vanno più o meno alla stessa velocità massima, alcuni attacchi sono più efficaci di altri nel corso di una gara.



▲ Un attacco, per essere efficace, deve colpire gli altri giocatori. Proprio quello che ci vuole all'ora di punta.



▲ Ecco qui Twister con il suo tornado. Meglio evitare di essere colpiti dalle sue folate!



▲ L'attacco di Mesme è un teschio incandescente, con effetto boomerang, che possiede l'avversario e lo porta via.

Che sfida!

In modalità Vs non dobbiamo più gareggiare sulla distanza. Ora è il momento di buttarli fuori dallo schermo. A ogni vittoria, una delle nostre luci si accende; una volta che sono tutte accese, possiamo passare a un altro circuito sulla griglia.



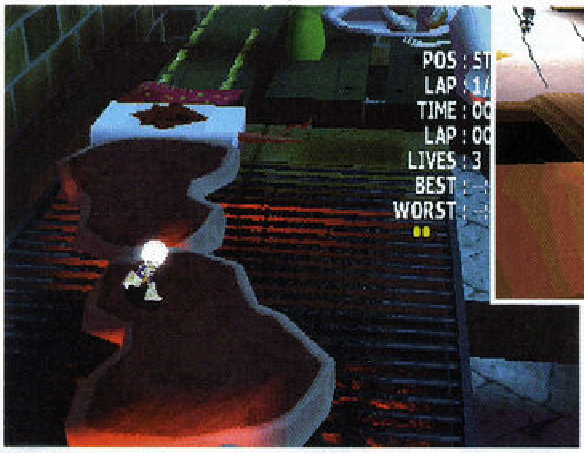
▲ Partiamo dal fondo della griglia e dobbiamo fare quattro gare per raggiungere la linea successiva.



▲ Il gioco è molto simile ai titoli Micro Machines in modalità multi-giocatore.

Attenzione al cucchiaio gigante!

In molte partite i nostri sforzi saranno frustrati da un po' di posateria gigante, ma se non coordineremo i salti nel modo giusto subiremo un forte ritardo.





▲ Ci troveremo ad arrampicarci su ogni tipo di oggetto.





▲ Leggiamo le istruzioni: quando dicono "salta", saltiamo. Il tempismo è tutto, quindi cerchiamo di essere agili con le dita.

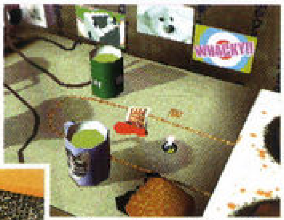


▲ Fortunatamente, anche i concorrenti controllati dal computer hanno qualche problema con i vari ostacoli

◄ Più ostacoli ci sono, più il gioco rallenta.

Quanto siamo piccoli!

In giochi come Toy Commander, Toy Story e Army Men sembra che sia di moda ingigantire il mondo di tutti i giorni. Micro Maniacs lo fa sicuramente molto bene.



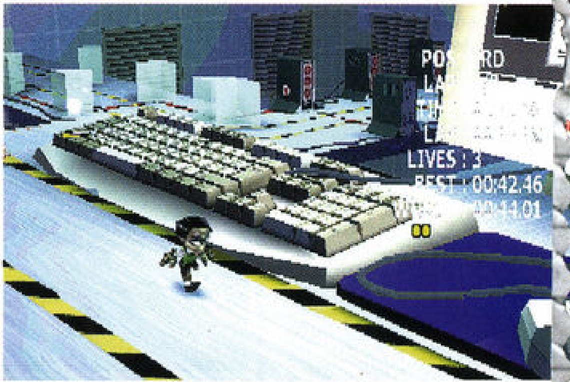
▲ Stiamo alla larga dai liquidi appiccicosi.

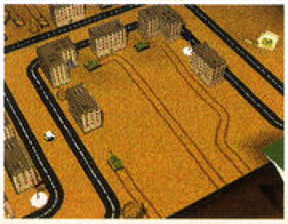


▲ C'è la solita combinazione tra scenari casalinghi e livelli ambientati in giardino.



► Le diverse superfici hanno ovviamente effetto anche sulla condotta di gara.







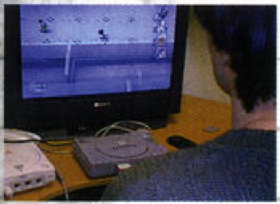
PRIME IMPRESSIONI

Un piccolo gioiello o un gioco da bambini?

Diversamente da Micro Machines, in cui siamo dotati di un veicolo standard, tutti i mini mutanti hanno un aspetto unico e proprie abilità.



Ognuno è dotato di due varianti del suo attacco speciale, che può essere potenziato accumulando i power-up reperibili lungo il percorso. Micro Maniacs è più divertente giocato con qualche amico, ma ci sono diverse sfide in modalità a un giocatore in cui si corre contro il tempo oppure contro i selvaggi giocatori controllati dal computer. Abbiamo più o meno già visto tutto. È sempre lo stesso tortuoso gioco con un paio di ovvie differenze



dovute al fatto di utilizzare mini personaggi anziché mini macchine. Primo difetto: non avendo scarpe decenti, i mini protagonisti non possono prendere bene le curve. Con le macchine, era possibile spingere fuori la parte posteriore per derapare in curva, cosa che a piedi non si può fare. In secondo luogo, l'atmosfera è molto più sinistra. Micro Machines era divertente e piacevole, ma questo mondo è popolato da pagliacci demoniaci, ragazze tormentate e mutanti in calzamaglia. Di conseguenza, il gioco perde molto fascino e piacevolezza, lasciando una lieve sensazione di disagio. Ci sono vari piccoli difetti ancora da eliminare, prima di arrivare all'uscita ufficiale, ma si tratta di un gioco pericoloso, complesso e anche un po' alternativo. Cosa desiderare di più?

il pagellino

\+ Il benvenuto ritorno di una piccola grande follia in modalità a più giocatori.

− La novità rappresentata da questi atleti rende l'intero progetto un po' inquietante.

quando uscirà?

L'uscita è prevista per questa primavera, ma serve molto lavoro per rendere questo gioco bello ed eliminare i difetti.

Stiamo preparando tuta e scarpe da ginnastica per fare una recensione nel prossimo numero.

DATI ▶ FORMATO: PLAYSTATION · EDITORE: UBISOFT · IN USCITA A: APRILE · GENERE: AZIONE · PREZZO: N.D. · GIOCATORI: 1-2 · SVILUPPATORE: SOUTHPEAK INTERACTIVE · ALTRE VERSIONI: NESSUNA

PlayStation

THE DUKES OF HAZZARD RACING FOR HOME

Vai, cugino! Anche se infrangono la legge, non finiscono mai in galera, se non per effetto comico... perché sono bravi ragazzi con una bella macchina veloce e una schiera interminabile di cugini...

NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!



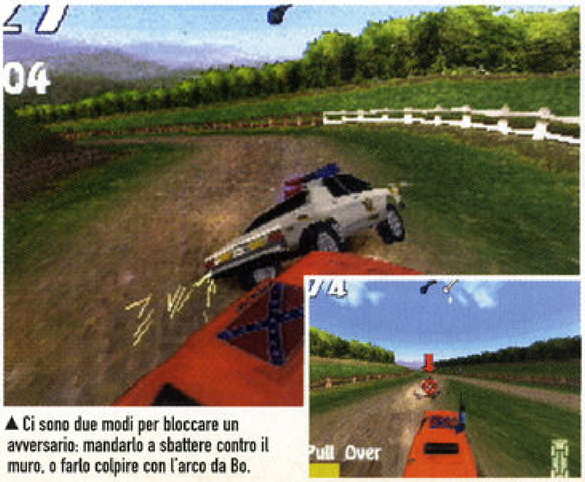


Bo, Luke, Daisy e zio Jesse: sono i Duke, una tipica famiglia del sud degli Stati Uniti, protagonista del fenomeno televisivo degli anni '70 noto come "Hazzard".

All'epoca, Bo e Luke sono diventati celebri per come sapevano dare la caccia alle ragazze, sfuggire agli sbirri e sfrecciare sulla loro macchina, il famoso Generale Lee, suonando il suo clacson multi-tono e riuscendo sempre a cavarsela per il rotto della cuffia. Se ricordiamo con affetto la serie televisiva, prepariamoci a un brivido di nostalgia; in caso contrario, aspettiamoci un gioco che punta a mescolare Driver con Destruction Derby 2. Come probabilmente avremo già capito, si tratta di un titolo a base di macchine. All'inizio, in ciascuna missione avremo uno dei tre incarichi seguenti: cercare di rendere inutilizzabile un'altra macchina, sfuggire a un veicolo ostile o raggiungere di corsa una particolare destinazione entro un tempo limitato. Più avanti, a questi compiti si aggiungeranno diverse variazioni, tutte ad alta velocità. Questo stile a base di corse e inseguimenti in macchina, specie tenuto conto delle varie armi, dei bonus e dei salti, dovrebbe risultare decisamente divertente. L'azione di gioco è abbastanza semplice: avremo così un indicatore che segnalerà quanti danni dovremo infliggere ancora al nostro avversario per batterlo, oppure un cronometro che indicherà i secondi a nostra disposizione. Non mancano poi alcuni tocchi di classe, tipo il modo in cui Bo si sporge dal finestrino armato di arco e frecce per centrare le gomme dell'avversario. Il divertimento vero, però, sarà quando riceveremo l'invito e in seguito l'ordine di lanciare il Generale Lee lungo una rampa per superare un corso d'acqua con un balzo spettacolare, lasciando la macchina della polizia alle nostre calcagna con un palmo di naso. Benvenuti nella contea di Hazzard...

Addosso!

I cugini sembrano non avere alcun riguardo per la fiammante cromatura del Generale Lee e non vedono l'ora di mandarlo a schiantarsi contro un'altra macchina. In alcune missioni questi tamponamenti saranno d'obbligo, in altre potremo effettuarli giusto per farci due risate.



▲ Ci sono due modi per bloccare un avversario: mandarlo a sbattere contro il muro, o farlo colpire con l'arco da Bo.

Ecco i Duke!

Facciamo conoscenza con i Duke, una tranquilla famigliola americana che sventa tentativi di rapina, smercia illegalmente bevande alcoliche e si dedica quotidianamente al corteggiamento delle bellezze del luogo.



Partiamo a razzo!

Abbiamo davanti un torrente e ci siamo dimenticati a casa i remi? Niente paura: basterà raccogliere un bonus Nitro in mezzo alla strada, allinearci davanti alla rampa sulla riva e utilizzare la potenza extra per proiettare il Generale Lee sull'altra sponda.





▲ Dopo aver raccolto il bonus Nitro partiremo a razzo lungo la rampa e prenderemo il volo.

◀ Beh, quale che sia l'atterraggio, l'importante è riuscire ad andarsene interi.

Voce!

In un omaggio alla serie televisiva, South Peak ha inserito una serie di scenette animate e doppiate, tanto per richiamare alla memoria il telefilm.



▲ Dopo che lo abbiamo salvato, lo zio Jesse si mette anche a darci degli ordini!



▲ Questa immagine ha il potere di fissarsi per sempre nel nostro cervello.



▲ Daisy scambia due chiacchiere con un amico prima che arrivino i ragazzi.

il pagellino

+ Poter correre all'impazzata e saltare via i ponti col Generale.

– In questa fase di produzione è ancora un po' ripetitivo.

quando uscirà?

In questo momento gli sviluppatori stanno sistemando le ultime imperfezioni.

Se tutto fila liscio potremo offrire una prova completa di Dukes of Hazzard sul prossimo numero.

Originalità, scelta & convenienza a sole 9.900 lire.



ogni CD-Rom
è originale,
integrale, in italiano*
e a sole 9.900 lire.

Ecco cosa trovi quando scegli un CD-Rom 9&nove

- Il più vasto assortimento di titoli
- oltre 3000 punti vendita in Italia
- Oltre ~~2.000.000~~ 3.000.000 di copie già vendute
- Un gran numero di novità in arrivo

Entra anche tu nell'incredibile mondo 9&nove. Una realtà originale fatta di giochi mozzafiato, passatempo, educational e utilities per tutti i gusti e tutte le età, in cui l'unica cosa che ti sembrerà veramente virtuale è il prezzo! Per scoprire qual è il punto vendita più vicino mettiti in contatto con: www.microforum.it oppure telefona allo 06 33251274.

*Alcuni titoli hanno in italiano solo il manuale o le istruzioni d'uso.

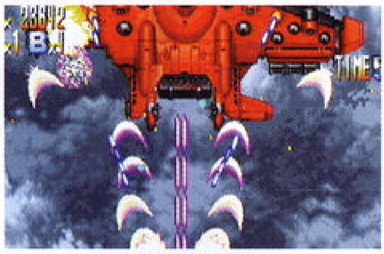
Microforum Italia Point. Il meglio a meno.

Microforum Italia srl via del Casale Ghella, 4 - 00189 Roma - tel. 06 33251274 - http://www.microforum.it - e-mail: info@microforum.it

R.C.P. associati

GIGAWING

Finalmente una tranquilla e rilassante simulazione dedicata al volo e a nient'altro? Ehm... no! Gigawing è invece una divertentissima orgia di pallottole in grande stile!


NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!




Questo è il primo sparatutto "puro" a uscire in versione per Dreamcast. Niente a che vedere con la solita grafica impressionante a base di milioni di poligoni ed effetti di luce spettacolari: questo è un titolo vecchio stile.

Il gioco si ispira all'omonimo titolo da sala giochi di Capcom. Potremo scegliere fra quattro diversi aerei e potenziare l'armamento di ciascuno di essi fino a quadruplicarlo. Dopo l'ultimo potenziamento non ci resterà praticamente più spazio sotto le ali, perciò possiamo immaginare le colossali dimensioni dell'arsenale. Questo titolo presenta molti punti in comune con la serie 1941 e con Raiden, ma ciò non sarebbe stato sufficiente a lanciare un gioco per Dreamcast. Capcom aveva bisogno di qualcosa di nuovo. Forse, dopo il trionfo di Raiden, eravamo convinti che fosse impossibile lanciare sullo schermo una quantità superiore di pallottole senza riempire di buchi la nostra stessa fusoliera. È proprio così, infatti, ma nonostante ciò Gigawing riesce a riempire di piombo l'intero schermo. Sopravvivere è impossibile. L'unico modo per scampare a una morte certa consiste nell'utilizzare lo scudo protettivo ricaricabile dell'aereo. Gigawing vale decisamente un'occhiata e per gli appassionati dei combattimenti a due dimensioni è assolutamente d'obbligo.

I temerari sulle macchine volanti!

Il titolo del gioco, che vuol dire ali giganti, ha una ragione precisa: i boss di metà e fine livello sono giganteschi e cattivissimi...

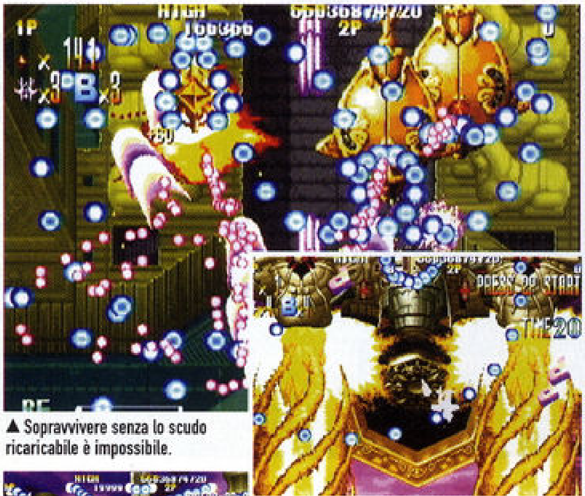



▲ Battere i boss di fine livello può rivelarsi molto difficile. Ripuliamo il cielo a suon di bombe.



Cielo di piombo!

Lo schermo è percorso da un numero incredibile di proiettili e dopo ogni vittoria potremo anche raggranellare punti bonus!



▲ Sopravvivere senza lo scudo ricaricabile è impossibile.

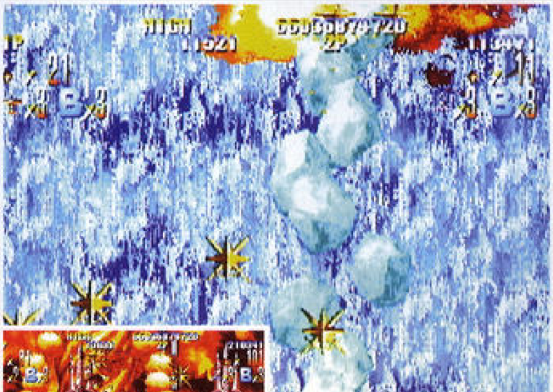


► I boss di metà livello possono essere tosti quanto i loro colleghi di fine livello.

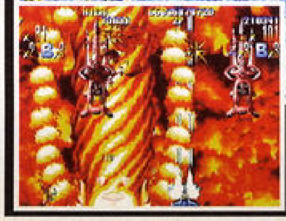


Fuoco!

Ciascuno dei quattro aerei dispone di un'arma speciale tipo bomba "intelligente", in grado di garantire una ripulitura istantanea dello schermo. Potremo inoltre congelare o bruciare il nemico, oppure spararagli un paio di scariche elettriche su per la fusoliera... troppo divertente!

▲ Con la bomba giusta potremo infliggere agli avversari una letale doccia ghiacciata.



◄ Oppure, perché non arrostirli con questo getto di lava portatile?

Il co-pilota

Come sempre avviene in questo tipo di giochi, il massimo del divertimento si ottiene se si gioca insieme a un amico. Il gioco diventa più facile e offre anche una serie di diverse scene filmate.



il pagellino

\+ Un po' di nostalgia per gli amanti delle sale giochi. Per i fanatici del grilletto.

− Rischia di diventare ripetitivo e i boss non contribuiscono molto alla varietà dell'azione.

quando uscirà?

La copia da noi esaminata è quella giapponese; basterà quindi attendere la conversione.

La nostra recensione prenderà il volo non appena la versione PAL del gioco atterrerà nella redazione di Games Master.

Già inondato di giochi di Formula 1, il Dreamcast è tuttora un po' a corto di titoli di corse "da sala giochi". Niente paura, però: ci pensa V-Rally 2 a mettere a posto le cose. Vrooom!

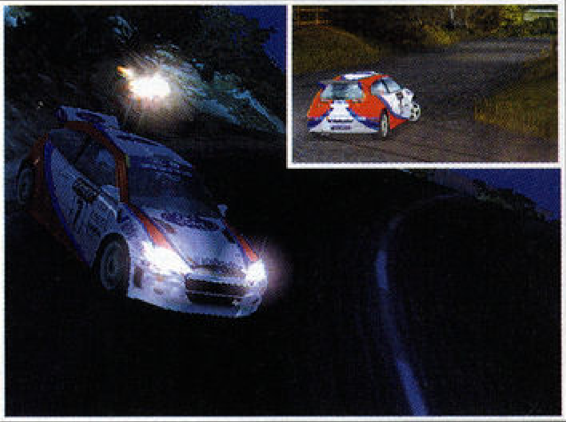
V-RALLY 2 MILLENNIUM EDITION

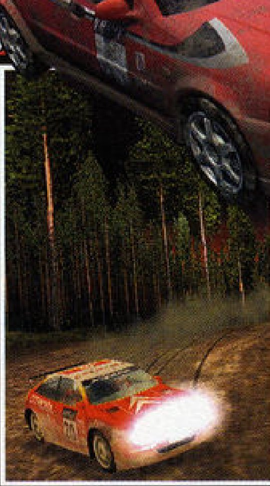
NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!



Un'esperienza illuminante...

Tutti gli effetti speciali sono stati potenziati: perfino i riflessi dei fari sull'asfalto bagnato.





▲ Rosso di sera, bel tempo si spera. Rosso di mattina, la pioggia si avvicina.





Per chi cerca il gioco di rally definitivo per PlayStation, l'ardua decisione è tra Colin McRae e V-Rally 2. Chi invece è alla ricerca del titolo di rally definitivo per Dreamcast avrà maggiori difficoltà a decidere...

C'è Sega Rally 2, buono ma non eccezionale... e poco altro. Diamo dunque il benvenuto a questa 'Millennium Edition' per Dreamcast e PC, una versione aggiornata del celebre V-Rally. Pur essendo basato sulla stessa struttura della versione per PlayStation, il gioco è stato completamente rivisitato: tutte le macchine e la maggior parte delle piste sono stare rifatte da capo e rimangono invariati solo un paio dei migliori circuiti della versione per PlayStation. Ovviamente anche le immagini sono state fortemente potenziate: la versione per la console Sega può vantare una definizione quattro volte superiore a quella del predecessore Sony e una velocità doppia. Sono rimaste le quattro modalità standard: Championship, Arcade, Time Trial e V-Rally Trophy; a esse si aggiunge una versione più potente dell'editor dei circuiti. Se a tutto ciò aggiungiamo le deliziose modalità a più giocatori, otteniamo un gioco di cui anche Ari Vatanen andrebbe fiero!

Che lunghe!

Le piste sono del 50% più lunghe rispetto a quelle della versione per PlayStation di V-Rally 2. Questo rappresenta un vantaggio in particolare nelle gare a più giocatori, perché ci offre maggiori possibilità di recuperare le posizioni perdute.





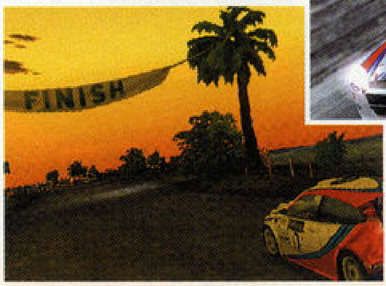
▲ Questo delizioso paesaggio innevato è solo uno dei terreni con cui dovremo misurarci.



▲ Tutte le macchine sono state ridisegnate allo scopo di introdurvi tutti i dettagli che il Dreamcast è in grado di ospitare!



▲ Il segreto della vittoria: evitare di finire in testacoda, anche se ciò dovesse significare superare MOLTO piano le curve più strette.



◄ "Ma quando finirà?" – verrebbe da chiedersi. Alla fine, no?

Gambe all'aria!

I classici ribaltoni di V-Rally sono sempre in agguato, perciò faremo meglio a tenerci al centro della pista! Chi è abituato alle curve in stile Gran Turismo potrebbe incontrare dei problemi...



▲ Superare le curve in V-Rally 2 è un'arte...



▲ Qui ci sono alcune delle salite più ripide mai viste in un videogioco!



▲ Il comportamento dei veicoli sulla strada è migliorato rispetto alla prima versione di V-Rally per PlayStation, ma dovremo comunque fare attenzione a quelle curve...



V-RALLY 2

On-line

Per il momento non c'è traccia di titoli a più giocatori per Dreamcast in grado di utilizzare il collegamento via Internet, anche se Sega spera di poter ultimare il progetto entro l'estate. V-Rally 2 consente tuttavia di utilizzare Internet per scambiare record e piste da noi disegnate: un gradevole diversivo da sfruttare durante l'attuale scarsità di sfide in rete.



▲ Le macchine sono belle, ma non quanto i sottomarini nucleari...



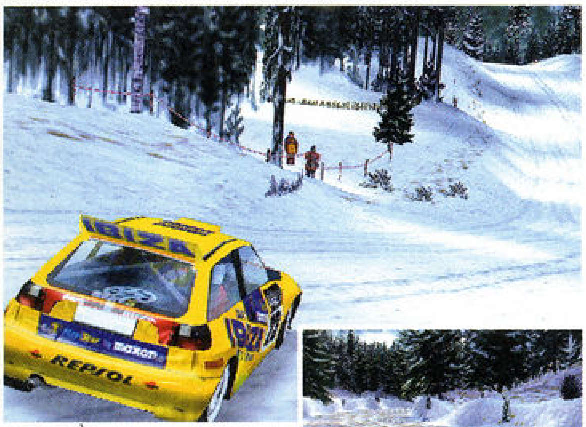
▲ Creiamo la pista dei nostri sogni e scambiamola con gli amici via Internet! Per il momento, però, niente gare in rete: dovremo accontentarci delle classiche modalità a schermo condiviso.



▲ V-Rally 2 Millennium Edition sarà disponibile anche in versione per PC...

Interni accoglienti...

Questa versione del gioco può vantare una visuale "dall'interno della macchina" in grado di ricreare tutta l'emozione di una corsa al volante di una Skoda truccatissima. Notevole.



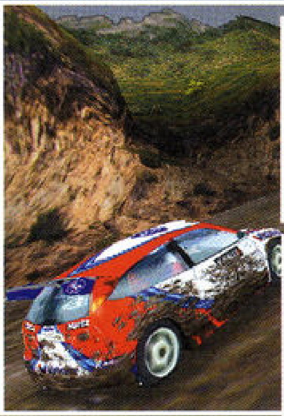
▲ Ehi, si vedono le mani del pilota che si muovono e tutto il resto! Wow!



▲ Guardiamo da vicino: un innocente spettatore finisce sotto le ruote anteriori!

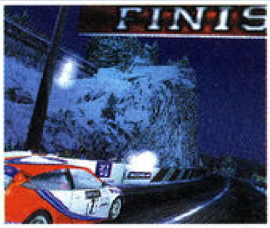
A blocchi...

Ciascuna pista è composta da blocchi: ne sono stati creati tra 60 e 80 diversi. Grazie alla modalità Track Editor potremo creare le nostre piste utilizzando questi blocchi.









▲ Mettiamoci al lavoro per realizzare il nostro sogno...

◄La Ford Focus, con buona pace di Colin McRae, non è davvero gran che. Insomma, è un po' troppo sensibile...



▲ Mentre la versione per PlayStation ci consente di usare soltanto la metà dei blocchi in modalità Track Editor, quella per Dreamcast ce li lascia usare tutti quanti!

Velocità da paura!

Se disporremo di uno dei modelli più veloci e avremo modo di prendere una buona spinta su un rettilineo, potremo raggiungere velocità da brivido. Ricordiamoci però di rallentare in tempo per le curve o perderemo secondi preziosi per colpa del testacoda.



▲ Durante le corse dovremo affrontare una grande varietà di condizioni atmosferiche.



▲ In realtà, nella versione da noi provata i fari non funzionavano affatto!



▲ Possiamo solo presumere che nella versione completa del gioco ci saranno dei fari nuovi.



▲ Il nostro criterio principale per la scelta delle macchine è il colore giallo canarino

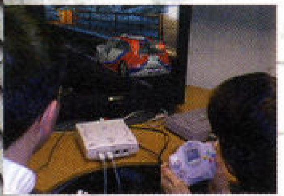
PRIME IMPRESSIONI

Edizione speciale o avanzo riscaldato?

La versione di prova da noi esaminata era completa al 70%; perciò, a prescindere dai numerosi piccoli problemi ancora da risolvere, il nucleo del gioco è pronto... e non è affatto male. Praticamente ogni singolo



elemento del gioco è leggermente migliore rispetto alla versione per PlayStation. Uno degli elementi fondamentali di qualsiasi gioco di corse è costituito dalle piste. Beh, non solo V-Rally 2 Millennium Edition ne ha un sacco, circa 80: sono anche ottimamente realizzate e quasi tutte più estese e più belle di quelle del V-Rally 2 originale. Perciò, sia che ci si ritrovi ad arrostire sotto il sole dell'Australia o a maledire la



pioggia incessante e la nebbia della Gran Bretagna, le piste non saranno soltanto spettacolari, ma anche decisamente impegnative e diverse l'una dall'altra. Se Sega Rally 2 non ci è sembrato sufficientemente completo, non potremo certo muovere la stessa accusa a questo gioco.
È un sollievo vedere che, invece di limitarsi a sfornare una conversione per Dreamcast da mezza tacca, Infogrames ha messo al lavoro una squadra capace di reinventare il gioco apposta per la potente console Sega. Piste extra a parte, l'azione di gioco in sé rimane identica a quella della versione per PlayStation; pur trattandosi di una versione potenziata, quindi, non aspettiamoci novità rivoluzionarie. Queste ultime, non c'è dubbio, verranno tenute da parte per V-Rally 3 in versione PlayStation 2...

il pagellino

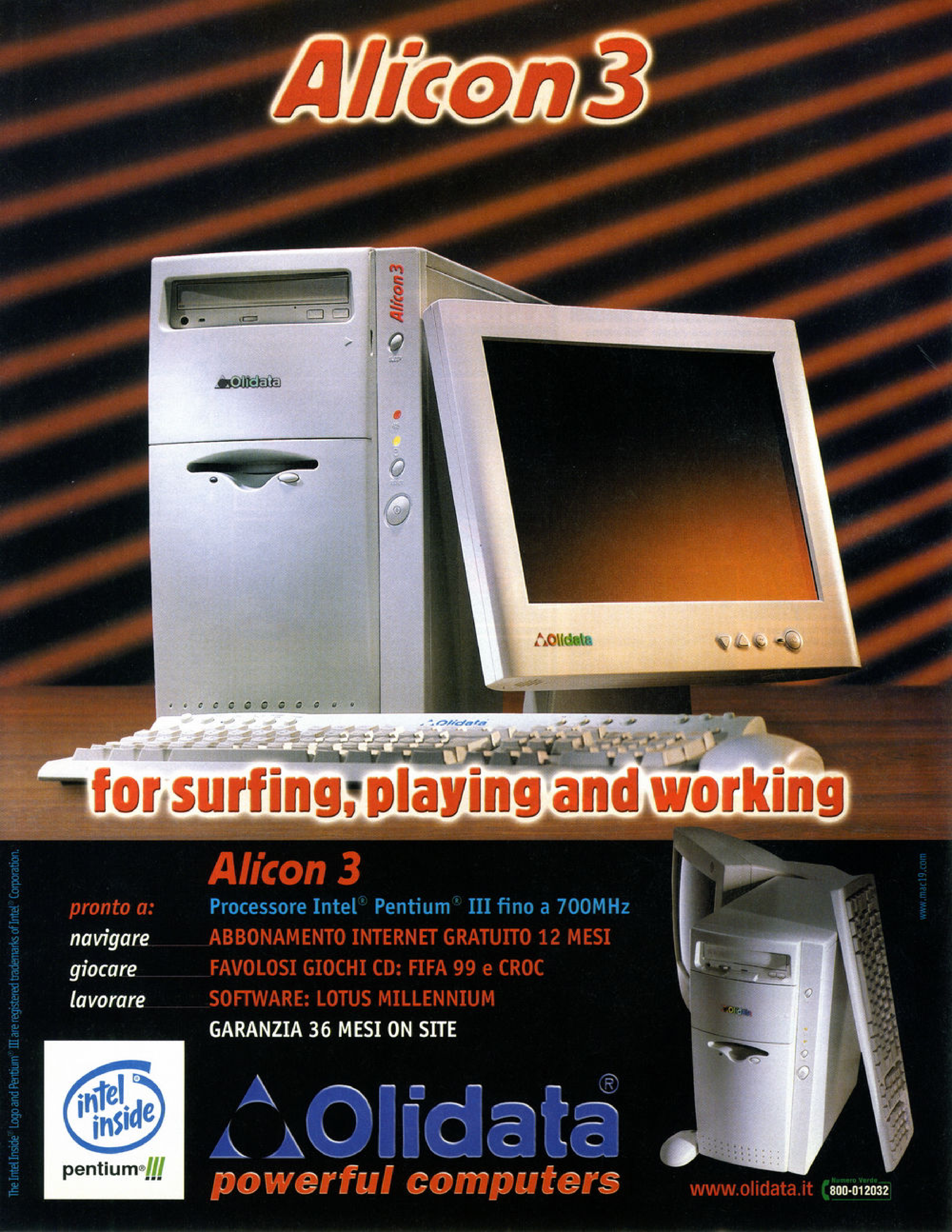
+ Questo gioco diventerà la pietra di paragone per tutti i futuri titoli di rally per DC.

− Si rischia anche questa volta di finire a gambe all'aria in un batter d'occhio...

quando uscirà?

Ci sono ancora da ultimare alcuni dettagli su alcune delle macchine e il sonoro necessita ancora di qualche ritocco.

Dovremmo essere in grado di pubblicare una recensione tra un numero o due... Rimaniamo sintonizzati!


Alicon 3
Alicon 3
Olidata
Olidata
Olidata
for surfing, playing and working
Alicon 3
pronto a:
Processore Intel® Pentium® III fino a 700MHz
navigare
ABBONAMENTO INTERNET GRATUITO 12 MESI
giocare
FAVOLOSI GIOCHI CD: FIFA 99 e CROC
lavorare
SOFTWARE: LOTUS MILLENNIUM
GARANZIA 36 MESI ON SITE
intel inside
pentium® III
Olidata®
powerful computers
www.olidata.it
Numero Verde 800-012032
The Intel Inside® Logo and Pentium® III are registered trademarks of Intel® Corporation.
www.mac19.com

La Londra vittoriana non ospita solo la Regina Vittoria. È anche il quartier generale del malvagio Lord Palethorne, che progetta di risvegliare i morti. Non ha però fatto i conti con un vecchio eroe del passato...







NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!





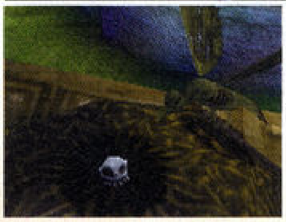
La maggior parte della gente ha degli scheletri nell'armadio, ma Sir Dan Fortesque nei suoi armadi conserva più probabilmente la sua stessa carne decomposta.

Il fatto è che Sir Dan è morto. La maggior parte delle persone lo considererebbe un ottimo motivo per giacere in eterno; lui, invece, ha deciso di fare una passeggiata attraverso il tempo per combattere Lord Palethorn e i suoi mostruosi scagnozzi. Sebbene presentasse pochi elementi schiettamente originali, il primo Medievil aveva un certo fascino. Pur evitando il realismo di Akuji the Heartless e di Shadow Man, il gioco riusciva a essere raccapricciante e divertente a un tempo, come una specie di spettacolo di animazione a base di morti viventi. Con Medievil 2, Sony intende conservare questa immagine un po' farsesca aumentando lo spessore dell'azione di gioco attraverso l'introduzione di armi più varie e di abilità ed elementi tutti nuovi. L'abilità più sorprendente di Fortesque è quella di perdere la testa per poi ritrovarla. Malgrado il cranio gli sia stato sottratto da un pappagallo zombi, Sir Dan è in grado di vedere attraverso le sue orbite, per scoprire dove si trova la testa. Una volta riavuto il proprio teschio, Dan potrà inviarlo in ricognizione, mentre il suo corpo decapitato si occuperà dei combattimenti con i cattivi... pratico, no? Nel primo gioco non era poi molto importante con quale arma colpissimo i nostri nemici, finché riuscivamo a dare loro una bella ripassata. In Medievil 2 le cose non saranno altrettanto semplici, perché alcune armi saranno particolarmente adatte ad avversari specifici: il martello, per esempio, andrà bene per spaccare le zucche, mentre lo schioppo ci sarà utile per eliminare i Sewer Ram e gli Octomator. Un tocco carino: la morte del nostro nemico sarà diversa a seconda dell'arma da noi scelta per infliggergliela. Lugubre ma grottesco, Medievil 2 si preannuncia come un ennesimo successo dell'orrore.

Morto... ma sveglio!

Il fatto di non avere molta carne non deve limitarci. Non solo Dan ha imparato ad arrampicarsi, ma può anche usare la testa per risolvere gli enigmi!





▲ Troviamo il muro giusto: Dan si arrampicherà fino in cima e si proteggerà con il suo scudo.

◄ Ehi, ha perso la testa! Dovremo andarla a cercare utilizzando quanto resta del corpo.

Fighting Club!

Le esplorazioni e gli enigmi da risolvere vanno benissimo, ma è quando si tratta di combattere che Sir Dan dà il meglio di sé. Il professore gli ha fatto perfino un corpo nuovo per affrontare Iron Slugger!



▲ Peggio di Frankenstein! Ecco Dan montato su un pugile fatto di pezzi assortiti...



▲ Accidenti! Iron Slugger stacca le gambe al nostro eroe.



▲ Ahia! Proprio sulle parti più sensibili! Per fortuna sono quelle di qualcun altro...



▲ C'è silenzio nel museo... troppo silenzio. Quel colosso sembra un antenato di Dan.



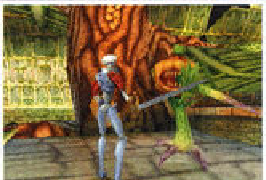
▲ Un attimo... cosa sono tutti questi scoppiettii?



▲ Un dinosauro è ritornato dal mondo dei morti... e ha voglia di un cheeseburger!

Mostruoso!

Scheletri posseduti e pugili-demone a parte, in Medievil 2 dovremo vedercela con un sacco di nemici. Perfino i vegetali ce l'hanno con noi...







▲ Questo mammut, scongelato dal suo ghiacciaio e rimesso in sesto, è assolutamente letale.

◄ Un uomo con tentacoli da polpo che passeggia per le vie del centro? Non si vede tutti i giorni...

Veri amici

La principessa egiziana e il professor Kift sono pronti a dare una mano preziosa a Dan.



il pagellino

\+ Più armi, più mosse, nuovi nemici e il più tosto degli eroi!

− Non fa certo paura e non dovremo nemmeno spremerci troppo le meningi.

quando uscirà?

La grafica è più o meno ultimata, ma Sony si sta ancora dando da fare per potenziare l'azione di gioco.

Non è ancora stata diffusa alcuna data ufficiale di uscita, ma teniamo d'occhio queste pagine...

La piccola Lara... no, niente più bizzarrie sulla sua gioventù: qui si tratta di un'avventura nuova di zecca e in miniatura. Lara si prepara a conquistare un'altra console...

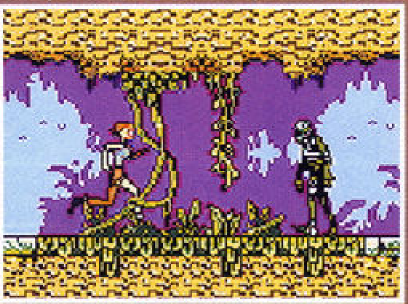
TOMB RAIDER



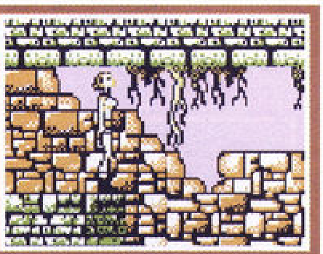
NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!

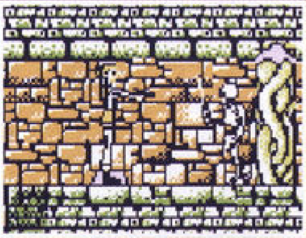
Bestiacce in miniatura!

Dovremo vedercela con una quantità di cattivi: scorpioni, mummie, giaguari, indigeni aggressivi, serpenti velenosi, scheletri, pipistrelli e statue viventi... solo per citarne alcuni. Prepariamo le pistole!



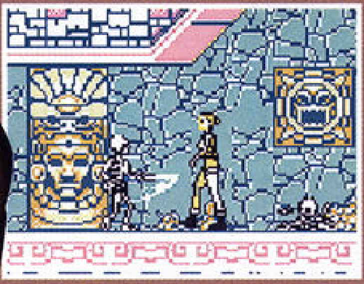
◀ Probabilmente è già morto, perciò non se la prenderà se lo rimanderemo a casa sua... sotto due metri di terra. Potremo spararli con le pistole o cercare di saltare dall'altra parte prima che si avvicini troppo. In ogni caso, i nemici grossi come questo tendono a insistere...



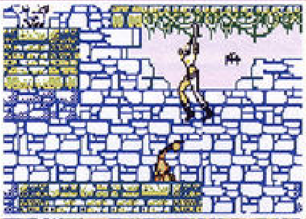


▲ "Su le mani, o ti faccio un buco nuovo!". I cattivi si sono ristretti, ma il gioco è più impegnativo che mai.

▶ I cattivi utilizzano una vasta gamma di armi. Per fortuna abbiamo i nostri bei pistoloni!

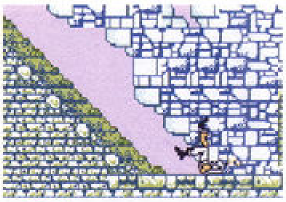


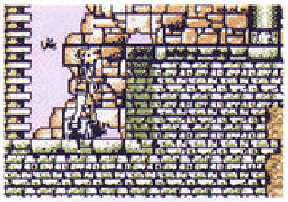




▶ Com'è ovvio, questo nuovo Tomb Raider è zeppo di boss. Ci sono animali, assassini vari e demoni, tutti in lista d'attesa per una terapia a base di piombo.







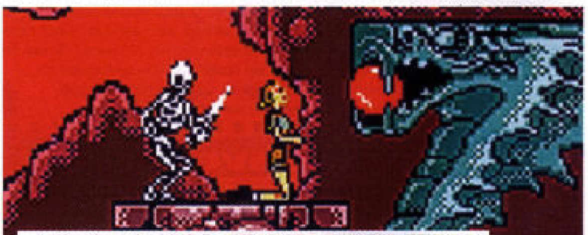


Tomb Raider GBC è uno dei più ambiziosi progetti per il Game Boy Color fino a questo momento. Malgrado la sua tecnologia a 8 bit, l'ultimo Tomb Raider si preannuncia veramente impressionante.

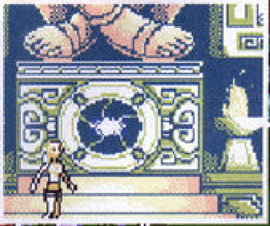
Quel che è più incredibile è che Lara sia riuscita a conservare la maggior parte delle sue abilità anche sul piccolo schermo. L'azione è in due dimensioni invece che nelle tre originali, ma l'atmosfera e le ambientazioni sono ancora tutti lì. Ad attenderci ci sono cinque livelli principali, che comprendono fino a 800 schermate ciascuno. Al posto delle sequenze filmate ci sono "diapositive" che sfruttano una nuova tecnica denominata Hicolor; anche la grafica del gioco vero e proprio non manca di colpire. Il titolo comprende voci vere e una grandiosa colonna sonora. L'obiettivo di Core era di far assomigliare questo Tomb Raider a un titolo a 16 bit in stile Super Nintendo e si direbbe che ci sia arrivata decisamente vicina....

Carino davvero!

Una grafica tra le migliori viste finora sul Game Boy Color. Core ha sviluppato una nuova tecnologia grafica denominata Direct Memory Access che permette di utilizzare più colori e personaggi più grossi.









▲ Ci arrampichiamo rischiando di farci sparare addosso o ci tuffiamo nell'acqua bollente? Dura decisione...

Tuffi in miniatura

Le doti di nuotatrice di Lara sono ottime come sempre. Tuttavia, anche in questa occasione non potrà rimanere sott'acqua per troppo tempo, perciò dovremo tenere d'occhio l'indicatore dell'aria. La questione è semplice: niente ossigeno, niente vita...



▲ Ci sono alcuni effetti acquatici notevoli, come quelli delle cascate e dei laghi azzurro ghiaccio.

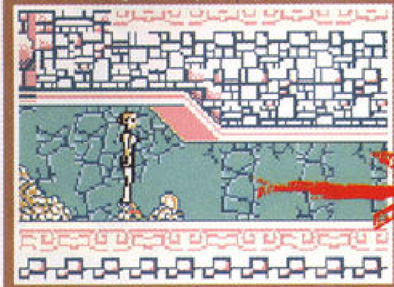
▼ Il nostro livello di ossigeno sta diminuendo rapidamente, perciò lasciamo perdere le esplorazioni... e sbrighiamoci!



TOMB RAIDER

Mini-trappole

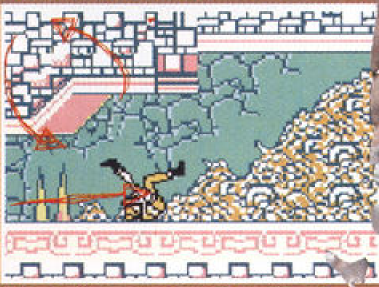
Dovremo fare attenzione ed essere precisissimi per superare varie insidie. Come sempre, gli spuntoni fanno capolino a intervalli regolari e per superarli dovremo rotolarci passandoci in mezzo. Un tempismo perfetto è d'obbligo.



▲ E questo cos'è? Un comodo e sicuro passaggio che conduce a un sacco di tesori. Beh, diamo un'occhiata...



▲ Gli spuntoni saltano fuori quando meno ce li aspettiamo e per superarli dovremo muoverci con tempismo e precisione.

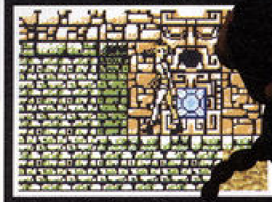


▲ Se ce la faremo, saremo a cavallo. Arraffiamo il nostro bottino di antiquariato e procediamo.

Rompicapi

Ci sono un sacco di enigmi diversi sparsi dappertutto e per risolverli dovremo veramente spremerci le meningi. Nella maggior parte dei casi basterà azionare le leve giuste nel giusto ordine, ma la cosa potrà rivelarsi impegnativa. Più ci immergeremo negli ambienti, più difficili diventeranno gli enigmi.





▲ Lara dovrà azionare le leve giuste e trovare gli interruttori giusti per procedere.

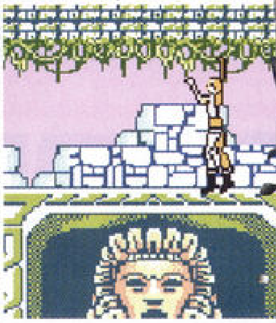


▲ In questa versione del gioco ci attendono un sacco di rompicapi cervellotici.

Manovre microscopiche

Lara è una vera acrobata. Si dondola dai soffitti, salta al di là delle spine, corre più veloce di Mario, si rotola sul pavimento... e rimane comunque affascinante.





▲ Meglio aggrapparci bene a quel soffitto, perché il pavimento è 100 metri più in basso.

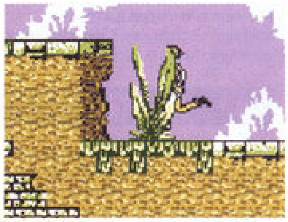


▲ Bagnato e scivoloso. Dovremo saltare giù dalla piattaforma prima che finisca o finiremo in un pozzo pieno di spuntoni... ovviamente letali!

Mini-animazione!





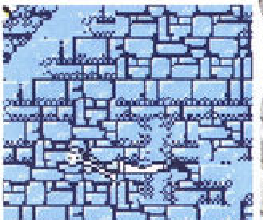


▲ Possiamo anche nasconderci dietro le foglie giganti, ma non servirà a proteggerci.



▲ Salta proprio come Mario, ma è molto più carina!

Il gioco comprende la maggior parte delle classiche mosse di Lara che, nel complesso, sono tra le migliori mai viste sul Game Boy Color. Ci sono anche un sacco di sequenze animate che, grazie alla potenza del motore grafico, hanno un aspetto veramente notevole.





▲ In ciascuno dei cinque livelli principali del gioco ci sono fino a 15 mappe da scoprire. È un titolo veramente colossale e per completarlo ci serviranno tempo e impegno.

PRIME IMPRESSIONI

Lara in miniatura o Tomb Raider sottosviluppato?

Lara si trova letteralmente ovunque oggigiorno, perfino nei posti più strani. Ormai è destinata a diventare celebre quanto Mario e Sonic e visto che Tomb Raider è già disponibile in versione per PlayStation, PC, Macintosh e Saturn, questo debutto sul Game Boy Color non sorprende più di tanto. Dev'essere stato davvero difficile stipare le ben 2500 animazioni originali di Lara in una cartuccia del Game Boy Color, ma grazie a una nuova splendida tecnologia gli appassionati di Tomb Raider



avranno il piacere di scoprire che la loro eroina ha conservato la maggior parte delle sue mosse anche in questa versione. Potremo quindi correre, sparare, arrampicarci, strisciare e rimuovere gli ostacoli sulla nostra strada verso il Nightmare Stone. Questa volta dovremo partire per il Perù alla ricerca di un ennesimo oggetto in grado di impedire una catastrofe mondiale. Enigmi e trappole non si contano e sono mortali come sempre; per



cavarcela dovremo come al solito azionare leve, saltare, schivare, nuotare e far saltare in aria vari oggetti. Questa conversione si preannuncia succosa e andrà a fare mostra di sé su una console che attraversa un momento d'oro grazie al successo di Pokemon. Eidos riuscirà ancora una volta nel suo gioco di prestigio? Staremo a vedere...

il pagellino

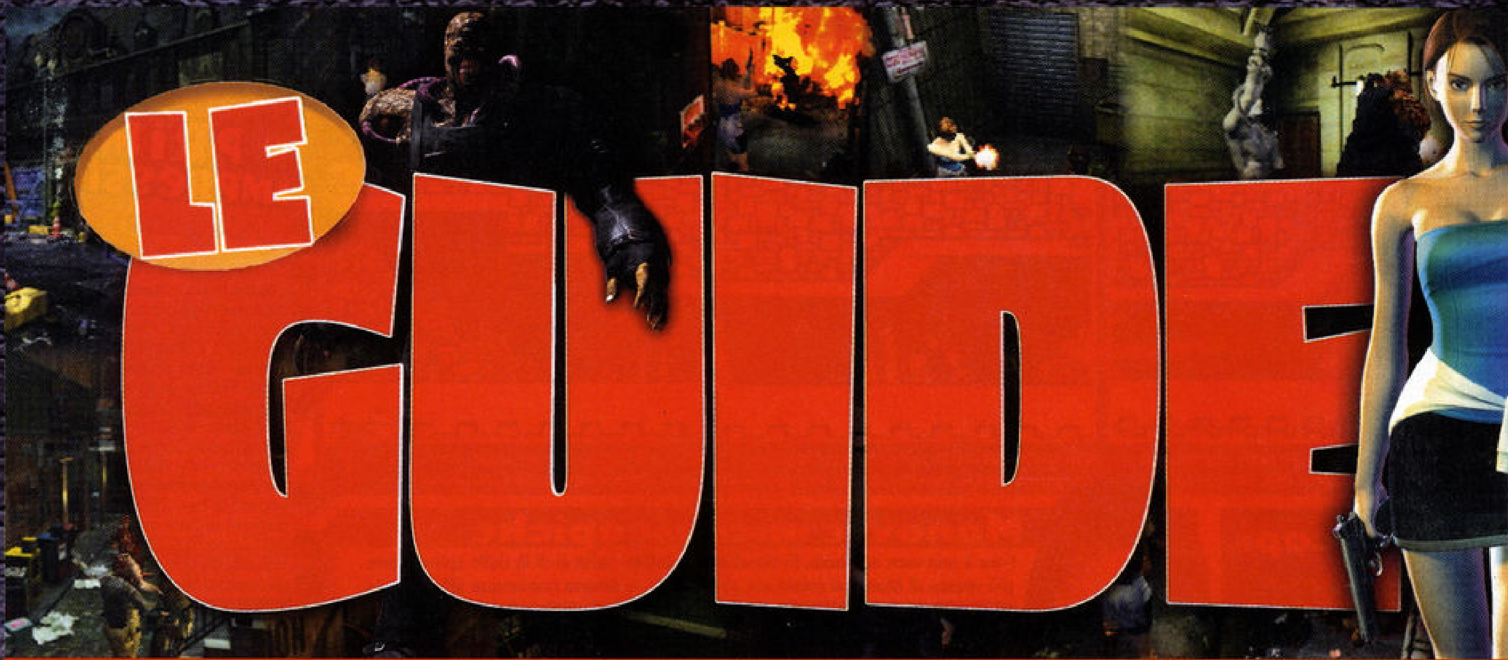
+ La maggior parte della magia di Tomb Raider sbarca sulla console Nintendo.

− Dovremo accontentarci di due sole dimensioni.

quando uscirà?

La copia del gioco che abbiamo provato è ancora provvisoria; prima del lancio c'è ancora molto lavoro da fare.

Siamo pronti a pubblicare una recensione completa di questo titolo il mese prossimo.



Ritorniamo a Raccoon City e tingiamola di rosso!

PlayStation

RESIDENT EVIL 3

DOPO AVER SCOSSO VIA LA POLTIGLIA SANGUINOLENTA DALLE FALDE DEL SUO VESTITO DA DISCOTECA, IL NOSTRO ESPERTO HA MESSO DA PARTE LE PISTOLE E HA IMPUGNATO LA PENNA PER REALIZZARE QUESTA GUIDA COMPLETA ALL'ULTIMO BRIVIDO DI CAPCOM. ABBIAMO MAI BALLATO CON IL DIAVOLO...?

QUALCHE SUGGERIMENTO

Ci sono molti percorsi diversi in Resident Evil; questa guida ci condurrà lungo una delle strade possibili, ma gli oggetti da raccogliere e i mostri da affrontare sono comunque distribuiti a caso. Grazie a questa guida riusciremo ad attraversare il gioco, ma stiamo pronti a incontrare qualche sorpresa. Ogni volta che ci verrà chiesto se vorremo liberarci di qualcosa rispondiamo di sì: vorrà dire che l'oggetto in questione non ci serve. La guida cita soltanto gli oggetti fondamentali, perciò teniamo gli occhi aperti e troviamo da soli energia, munizioni e memo. Che la fortuna ci assista...



Assunto il controllo di Jill, percorriamo il vicolo, superiamo il bidone e varchiamo le porte entrando nel deposito. Parliamo con il tizio sovrappeso, perlustriamo il deposito alla ricerca di oggetti da raccogliere, saliamo le scale fino all'ufficio superiore e prendiamo dal gancio la chiave della porta sul retro, poi esaminiamo la cassa. Una volta equipaggiati, usiamo la chiave per aprire la porta sul retro ed entriamo nell'area urbana. Varchiamo l'apertura successiva, svoltiamo a sinistra e vedremo aprirsi una porta. Occupiamoci dello zombi che ne emergerà ed entriamo. Prendiamo il carburante per l'accendino e il fucile ai piedi delle scale. Procediamo lungo il vicolo e prendiamo la mappa sul muro posta sopra alcune casse. Alla fine arriveremo a un bar e ritroveremo il nostro vecchio amico Brad alle prese con un zombi. Lasciamogli ammazzare la creatura e quindi ricordiamo insieme i vecchi tempi, perlustrando quindi il bar alla ricerca di munizioni, di una cartolina e dell'accendino, che potremo combinare con il relativo carburante. Lasciamo il bar passando dalla porta posteriore, svoltiamo a destra, poi a sinistra: troveremo una porta tenuta chiusa da una vecchia corda. A quel punto, un gruppo di zombi irromperà dalla barriera. Aspettiamo che si radunino vicino al barile rosso, che esploderà quando lo centreremo. Usiamo l'accendino per bruciare la corda ed entriamo. Superiamo il fuoco e il cane; prima di raggiungere la porta in fondo troveremo a sinistra un deposito da perlustrare. Ora ci ritroveremo in Fisson Street, perciò raggiungiamo Ennerdale Street per localizzare la stazione di polizia.



▲ Frughiamo il portafoglio di Brad: vi troveremo la sua tessera di identificazione...

LA STAZIONE DI POLIZIA

Entriamo dalle porte principali: troveremo Brad che combatte contro Nemesis. Quando Brad verrà colpito nell'occhio, scegliamo l'opzione per rimanere e affrontare Nemesis, ma non attacchiamolo. Usiamo le nostre doti "schivatorie" per scamparla e frughiamo il corpo di Brad estraendo il portafogli e impadronendoci della sua tessera STAR ID, poi entriamo nella stazione di polizia. Sembra familiare, no? Prendiamo la mappa dalla scrivania di fronte e usiamo la tessera di Brad per azionare il computer; se non avremo la tessera dovremo andare a prenderne una nella sala conferenze. Dovremmo vedere quindi un codice di quattro cifre che costituisce la combinazione di un armadietto. Potrà essere uno dei seguenti: 0513, 4312, 4011, 0131. Lasciamo la stanza principale, raggiungiamo l'ufficio di polizia ricordandoci di perlustrare tutto quanto e quindi entriamo nel deposito delle prove. Usiamo il codice per raggiungere l'ufficio STARS e prendiamo un gioiello blu nel cassetto. Ora dovremo trovare le scale, sotto le quali c'è un deposito; superiamo gli zombi ed entriamo nell'ufficio STARS. Qui troveremo un grimaldello sulla scrivania di Jill, una nuova arma nell'armadietto accanto alla radio, energia e munizioni. Andiamocene e giunti in fondo alle scale vedremo Nemesis irrompere attraverso la finestra. Stiamo calmi e diamocela a gambe uscendo dalla stazione di polizia. Svoltiamo a sinistra e usiamo l'attrezzo per le serrature per entrare attraverso la porta accanto alla macchina in fiamme. Continuiamo a correre, ma frughiamo i cadaveri. Evitiamo i cani al di là dell'autobus e frughiamo un altro cadavere, quindi entriamo nel garage. Prendiamo i cavi della batteria dal cofano aperto ed entriamo nel garage. Facciamo quello che dobbiamo fare, poi usciamo attraverso la porta in fondo entrando nell'area Downtown. Camminiamo in punta di piedi per superare i cani ed entriamo attraverso la porta al termine del vicolo. Lì dentro troveremo due Drain Deimos che non rappresenteranno un grosso problema, visto che saremo armati di fucile. Prendiamo la mappa sul muro e frughiamo il cadavere. Usciamo quindi attraverso la porta in cima ai gradini.

NEMESIS

Incontreremo Nemesis sotto varie forme durante l'intero gioco. Potremo sempre decidere di scappare davanti a lui, tranne quando lo troveremo nel cortile della torre dell'orologio, nella stanza di eliminazione dei rifiuti e durante lo scontro finale. Se riusciremo a essere veloci e sapremo dove andare, la fuga sarà la nostra migliore opzione. Se cercheremo di metterlo al tappeto ogni volta che lo incontreremo saremo costretti a usare moltissime munizioni e a sprecare un sacco di energia. Tuttavia, in modalità Hard otterremo un oggetto ogni volta che ci riusciremo. La scelta migliore è quella di affrontarlo soltanto nel ristorante e di usare il cavo elettrico nella torre dell'orologio. Impiegando questa tattica riusciremo a impadronirci dei due componenti del Desert Eagle senza alcuno sforzo. Buona caccia!



▲ Troveremo i primi cavi per la funivia nel garage abbandonato.



▲ Usiamo l'attrezzo per le serrature per prendere il piede di porco...

IN CITTÀ

Svoltiamo a destra entrando nel centro commerciale e cerchiamo il ristorante. Perlustriamo i tavoli, entriamo in cucina e usiamo l'attrezzo per le serrature per aprire l'armadietto accanto alla



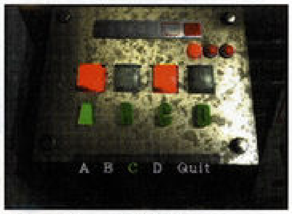
▲ Spingiamo la scaletta fino al pannello di controllo per dare energia alle serrande metalliche.

porta sul retro e prendere un piede di porco. Usiamo quest'ultimo per aprire la botola in cucina. Ora salterà fuori Carlos seguito dall'arma batteriologica più amata del mondo, ovvero Nemesis. Scegliamo l'opzione per nasconderci in cucina; Jill si prenderà cura dell'atmosfera puzzolente grazie a una lampada. Mentre Nemesis sarà a terra, frughiamolo rapidamente e andiamocene attraverso la porta sul retro. Continuiamo a correre e raggiungiamo la sede del Raccoon Newspaper. Attraversando il centro commerciale troveremo un deposito contenente una manovella arrugginita. Cerchiamo tutti gli oggetti disponibili, poi spingiamo la scaletta in una posizione che ci consenta di raggiungere il pannello di controllo in modo da poter ripristinare l'energia delle serrande metalliche. Premiamo il pulsante accanto alle serrande, saliamo le scale ed entriamo nell'ufficio in fondo al corridoio. Troveremo qui un altro gioiello. Prendiamo entrambi i gioielli, evitiamo Nemesis e piazziamo i gioielli nel pannello accanto ai cancelli del municipio di Raccoon City.



I GIARDINI DEL MUNICIPIO

battuta alla ricerca di erbe, poi varchiamo la porta di metallo:



▲ Accendiamo soltanto la luce rossa sopra la A per risolvere l'enigma.

troveremo sulla nostra strada delle casse di legno. Saltiamo al di là di esse ed entriamo nella funivia. Ispezioniamo il pannello aperto, prendiamo un memo e, dopo aver incontrato i simpatici mercenari, ricordiamoci di raccogliere la chiave inglese nella seconda stanza della funivia. Sarà quindi nostro compito avviare la funivia. Avremo già i cavi necessari per la batteria; ci servirà il resto. Ritorniamo quindi fino alla biforcazione e imbocchiamo l'altro sentiero, per raggiungere la stazione di servizio. Usiamo la manovella arrugginita trovata nel deposito per aprire le serrande; quando si romperà, usiamo la chiave inglese ed entriamo nella stazione di servizio. Cerchiamo i vari oggetti e, dopo la scena filmata con Carlos, passiamo dietro al bancone e affrontiamo l'enigma. Vedremo quattro lettere verdi (A, B, C, D) e dovremo accendere soltanto la corrispondente luce rossa premendo i quattro pulsanti. L'enigma è casuale, perciò non esiste un'unica soluzione: con un po' di pazienza e tirando a indovinare ce la faremo. Fatto ciò, apriamo la cassaforte e prendiamo l'olio.
Dopo una drammatica scena filmata, lasciamo il garage e ritorniamo all'area urbana. Sulla via del ritorno vedremo un'orda di zombi balzare fuori da una porta. Mettiamo fine alle loro sofferenze e infiliamoci attraverso la porta dalla quale saranno usciti. Raggiungiamo la statua e premiamo il pulsante: otterremo un libro di bronzo. Portiamolo all'enigma acquatico trovato di fronte alla porta principale del ristorante. Piazziamo il libro nell'apertura a forma di libro; potremo quindi prendere la bussola di bronzo senza rischiare di essere fulminati.

Portiamo la bussola presso la statua dove abbiamo trovato il libro; in cambio otterremo una batteria. Ci servirà per alimentare l'ascensore dell'edificio in costruzione dove abbiamo incontrato per la prima volta i Drain Deimos. Una volta azionato l'ascensore ci imbatteremo in una confezione famiglia di zombi. Troveremo anche un pannello rosso esplosivo che, se colpito, ci aiuterà a sgombrarci il cammino. Raggiungiamo quindi di corsa la centrale elettrica.

LA CENTRALE ELETTRICA

Cerchiamo gli oggetti, quindi azioniamo il trasmettitore per dare potenza al trasformatore. Lo scopo dell'enigma consiste nel raggiungere un voltaggio che sia a metà tra i due livelli riportati sulle porte a destra. Sulla prima sono scritti i livelli 15 volt – 25 volt, perciò dovremo raggiungere i 20 volt. Sulla seconda l'intervallo è 115 volt – 125 volt, perciò dovremo ottenere 120 volt. Avremo la possibilità di aumentare il voltaggio di una cifra multipla di 15 o di diminuirlo di una cifra multipla di 5.
Per la prima porta, quella con l'intervallo 15-25, scegliamo rosso, blu, blu, blu. Per la porta 115-125 volt scegliamo rosso, rosso, rosso, blu. Quando le porte si apriranno, entriamo; dietro una di esse troveremo il fusibile per la funivia, dietro l'altra una nuova arma. A un tratto, durante questo procedimento, la centrale verrà presa d'assalto dagli zombi e dovremo quindi prendere una decisione diversa. Scegliamo di aumentare la tensione: in questo modo potremo friggere gli zombi. Se lo faremo prima di aver risolto l'enigma il trasformatore verrà attraversato da un'eccessiva corrente, perciò proviamo le combinazioni blu, blu, rosso, rosso oppure rosso, rosso, blu, blu. Ora dovremo raggiungere l'ufficio vendite per prendere l'ultimo accessorio per la funivia. Quest'ultimo si trova vicino al punto dal quale era balzato fuori il cane in fiamme: ce lo ricordiamo? Ripercorriamo quindi la città verso la stazione di polizia. Vicino all'autobus in fiamme troveremo una manichetta, di cui potremo impadronirci grazie alla chiave inglese. Portiamola fino all'incendio a sud della stazione di polizia e colleghiamola all'idrante sul muro, quello rosso e gocciolante: le fiamme si spegneranno. Seguiamo il sentiero appena sgombrato e varchiamo la porta successiva: troveremo una manovella che potremo usare per aprire le serrande del bar per prendere un po' di munizioni. Una volta all'interno vedremo una scena filmata, poi dovremo perlustrare la stanza e servirci del telecomando che troveremo sul televisore. Scriviamoci il nome del prodotto pubblicizzato, perché si tratta della password che



▲ Quando Nemesis attaccherà la funivia, raggiungiamo il primo vagone.

dovremo inserire nel computer. Una volta entrati vedremo aprirsi un pannello di controllo.
Entriamo e seguiamo il corridoio fino a un deposito, nel quale troveremo munizioni e un additivo da mescolare con l'olio preso nella stazione di servizio. Uscendo dovremo affrontare una banda di zombi di cui potremo liberarci sparando contro i tubi e colpendo quindi i loro brutti musi putrefatti con un getto di vapore. Usciti dall'ufficio vendite potremmo trovarci di fronte Nemesis, perciò accertiamoci di aver combinato olio, fusibile e cavi e ritorniamo di corsa alla funivia. Durante il tragitto ci sarà un terremoto nel momento in cui attraverseremo il garage e il pavimento si aprirà. Jill scivolerà all'interno e due casse rotoleranno nella sua direzione. Potremo scegliere se arrampicarci su di esse oppure scendere.
Scendiamo, seguiamo la fognatura, arrampichiamoci sulla scaletta e rientriamo nel garage, proseguendo quindi verso i cancelli del municipio. Alla biforcazione del sentiero Nemesis mostrerà di nuovo la sua brutta faccia. Aggiriamolo e svoltiamo a sinistra per raggiungere la funivia.



▲ Colleghiamo la manichetta all'idrante e sgombriamoci il passaggio verso l'ufficio vendite.

IL VERME

Quindi ci sarà un altro terremoto e ancora una volta il suolo si aprirà, noi precipiteremo dentro e ci troveremo faccia a faccia con... il verme! Per fuggire dovremo azionare i due interruttori posti nelle due piccole nicchie ai due lati della fognatura, sorvegliate dal verme. Se saremo abbastanza veloci riusciremo a correre da una nicchia all'altra senza farci colpire. Fatto ciò dovremo



▲ Cerchiamo di colpire gli esplosivi rossi sulla parete per danneggiare i grossi ragni pelosi.

azionare un terzo interruttore che farà scendere una scaletta grazie alla quale potremo battercela. Oh, se preferiremo potremo anche ammazzare il verme...

LA FUNIVIA

Installiamo tutti i componenti all'interno del pannello aperto per avviare la funivia. Apparirà quindi una scena filmata e salterà fuori il nostro simpatico Nemesis. La scelta migliore sarà correre verso la parte anteriore della funivia; quindi assisteremo a un'altra scena filmata e dovremo prendere un'altra decisione. Se sceglieremo la prima opzione, quella per saltare fuori, ci ritroveremo nella camera da letto della torre dell'orologio.

LA TORRE DELL'OROLOGIO

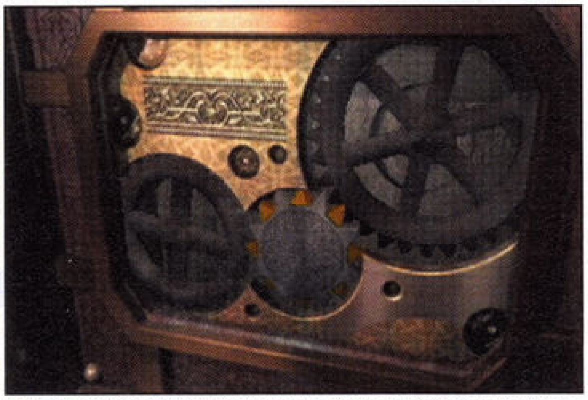
Dirigiamoci verso la porta, liberiamoci degli zombi e quindi, prima di andarcene, esaminiamo il quadro storto per impadronirci di una parte chiave. Lasciamo l'area ed entriamo nel deposito. Usiamo la parte di chiave per aprire la porta seguente ed entrare nello studio, incontrando Carlos. Andiamocene quindi attraverso l'unica porta accessibile ed entriamo nel corridoio. Perlustriamo l'area e raccogliamo i numerosi oggetti, tra cui una mappa e un lancia-bombe; faremo bene inoltre ad aprire le porte anteriori e a prendere un po' di energia nel cortile. Varchiamo quindi la porta all'altra estremità del corridoio rispetto a quella da cui siamo venuti. Entreremo così nella sala da pranzo. Imbocchiamo la porta a sinistra della stanza del pianoforte ed entriamo nella cappella; qui troveremo la chiave della torre dell'orologio, su uno scaffale. Prendiamola, ritorniamo nel corridoio e saliamo le scale. Dovremo quindi vedercela con i ragni. Se preferiremo non mirare verso il soffitto, aspettiamo che cadano giù, poi usciamo sulla balconata della torre. Usiamo la chiave della torre dell'orologio per aprire la placca verde in mezzo al balcone: in questo modo faremo scendere una scaletta. Arrampicandoci troveremo un deposito con un enigma musicale e un ingranaggio d'argento. L'enigma musicale è abbastanza semplice e metterà alla prova il nostro orecchio musicale. Ascolteremo una nota e il nostro compito sarà riprodurla con esattezza. Dovremo farlo scegliendo tra riproduzioni della nota, una intonata e una stonata. Basterà



scegliere quella che ci sembrerà giusta e passare quindi alla successiva. Se non ci riusciremo, faremo meglio a non scegliere la carriera musicale nella nostra vita... Se ce la faremo otterremo un secondo pezzo di chiave,

	Pas.	Pres.	Futuro
Cristallo	-1	+1	+2
Ossidiana	-2	+2	+4
Ambra	-3	+3	+6

che potremo combinare con il frammento di chiave trovato vicino al quadro. Calandoci nuovamente lungo la scaletta verso il balcone verremo intercettati dal caro Nemesis e dovremo compiere un'altra scelta: accendere la luce o utilizzare il cavo elettrico. Scegliamo di usare il cavo elettrico per tramortire Nemesis e quindi frugarne il corpo alla ricerca di un altro oggetto. Usciamo dal balcone e usiamo la chiave appena montata per entrare attraverso la porta verde presente nello studio. Perlustriamo i corridoi e facciamo fuori i ragni. Alla fine raggiungeremo una stanza con tre quadri posti di fronte a tre statue. Raggiungiamo le tre statue e prendiamo la palla di cristallo, la palla di ossidiana e la palla di ambra. Lo scopo dell'enigma è piazzare queste tre pietre sotto il quadro giusto, in modo che l'orologio al centro della parete segni la mezzanotte. Da sinistra, i tre quadri rappresentano il Passato, il Presente e il Futuro. Ogni palla ha un valore orario che varierà a seconda del quadro sotto il quale la metteremo. L'ora indicata dall'orologio all'inizio è variabile, perciò l'enigma non ha una sola soluzione. Per esempio: se l'orario iniziale indicato dall'orologio sarà le 11, mettiamo la palla d'ambra sotto il Passato per passare alle 8, mettiamo la palla di ossidiana sotto il Presente per passare alle 10 e infine la palla di cristallo nel Futuro per raggiungere le 12. Capito il sistema? Completando con successo l'enigma otterremo un ingranaggio d'oro che potremo combinare con quello d'argento trovato in precedenza. Ritorniamo sul balcone, risaliamo la scaletta fino al deposito e collochiamo l'ingranaggio multiplo tra i meccanismi dell'orologio. Impadroniamoci quindi di energia e armi, salviamo il gioco e scendiamo nel cortile sottostante.



▲ Dovremo combinare l'ingranaggio ottenuto dopo l'enigma musicale con il frammento trovato dopo l'enigma dei quadri per far funzionare nuovamente l'orologio della torre.



▲ Carlos è più forte di Claire e può quindi rimuovere gli ostacoli sul suo cammino.



▲ Continuiamo a muoverci e teniamoci lontani da Nemesis.

CONTRO NEMESIS

Tutte le altre volte abbiamo potuto evitarlo, ma questa volta sopravviverà uno solo di noi. Dovremmo comunque disporre di armi sufficienti a infliggergli pesanti danni con grande rapidità. Non c'è un metodo preciso: assicuriamoci soltanto di essere in una posizione che ci consenta di vederlo e di prenderlo di mira chiaramente. Dopo di che non dovremo che scaricargli addosso tutta la nostra potenza di fuoco con la massima velocità e precisione possibili.

CARLOS

Pur riuscendo a battere Nemesis, Jill verrà infettata dal virus T e verrà salvata da Carlos. Questi la condurrà nella cappella, dopo di che i comandi del gioco passeranno a controllare il nostro mercenario latinoamericano, che dovrà trovare l'antidoto per salvare Jill. Carlos presenta qualche differenza rispetto a Jill: non può forzare le serrature, ma è più forte e dispone di un mitra. Resistiamo alla tentazione di sgranare pallottole in ogni direzione con la nostra arma automatica: non potremo infatti raccogliere munizioni extra, perciò usiamola con parsimonia. Per prima cosa, ritorniamo all'enigma dei quadri e nella stanza seguente spingiamo la campana che blocca la porta. Penetriamo nel vicolo e svoltiamo a sinistra in direzione dell'ospedale.

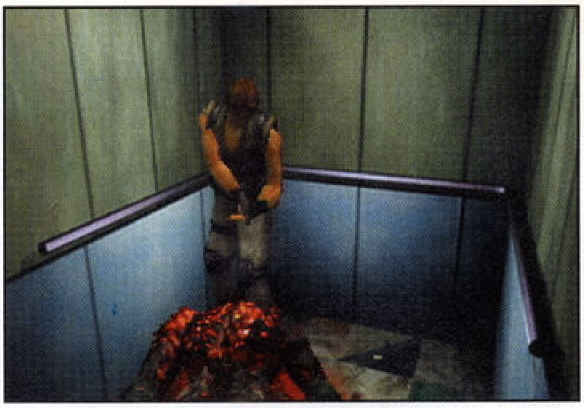
L'OSPEDALE

Nel corridoio troveremo un paio di Hunter che non ci daranno problemi se useremo il mitra senza pietà. Perlustriamo subito l'area alla ricerca di oggetti, perché non avremo tempo di farlo più avanti. Varchiamo la porta accanto alla reception ed entriamo nella stanza successiva: si tratta dell'ufficio del dottore. Qui troveremo numerosi oggetti, ma quelli più importanti sono la mappa e il registratore. Usiamo il registratore per far funzionare l'ascensore ad attivazione vocale. Scendiamo quindi al piano sotterraneo 3. Dirigiamoci verso il laboratorio. Qui assisteremo a una scena filmata prima di entrare; entriamo quindi in un altro laboratorio con degli Hunter all'interno di tubi di vetro! Lasciamoli perdere e prendiamo la sostanza bianca sullo scaffale. Mettiamola nel grosso macchinario accanto agli Hunter. Azioniamo l'interruttore per far defluire l'acqua dai tubi e avviciniamoci alla macchina in cui avremo versato il Medium Base.



▲ Quando avremo il vaccino, evitiamo Nemesis e ritorniamo alla cappella.

Vedremo cinque leve, contrassegnate con I, II, III, A e B. Per risolvere l'enigma dovremo fare in modo che i due indicatori a sinistra segnino lo stesso livello. Azioniamo le leve I, III e A e la macchina trasformerà la sostanza in un componente del vaccino. Estraiamola dalla macchina e dirigiamoci verso la porta. Occhio, però, perché gli Hunter balzeranno fuori dai loro tubi di vetro: spariamo fino a farli fuori.

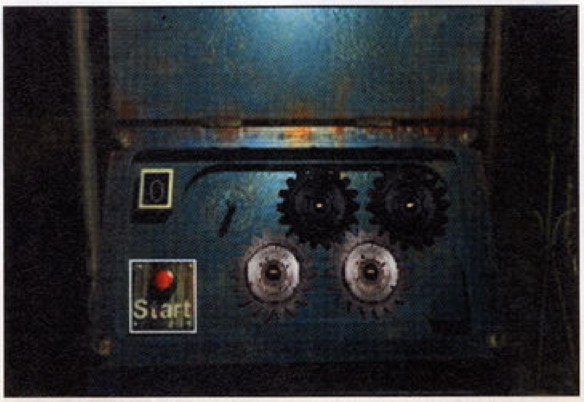


▲ Non esponiamoci a rischi quando affronteremo gli Hunter, o ci faranno fuori in un batter d'occhio.



▲ Troveremo i cancelli del parco dall'altra parte dell'ingresso sbarrato dell'ospedale.

Saliamo al quarto piano con l'ascensore ed entriamo nella sala dati in fondo al corridoio, prendendo quindi la chiave dell'infermeria. Teniamoci a sinistra fino a trovare due porte e varchiamo la porta 401. Frughiamo quindi il cadavere fino a trovare un codice di tre cifre: potrà essere 104, 531, 253 o 325. Facciamo quindi attenzione alla posizione del cassettone all'interno della stanza, perché è importante. Usciamo dalla stanza ed entriamo nella camera 402 usando la chiave. Vedremo quattro placche metalliche in ciascun angolo. Il nostro compito sarà spingere il cassettone nella stessa posizione di quello della stanza 401. Se lo eseguiremo correttamente, scopriremo una cassaforte segreta. Inseriamo quindi il codice a tre cifre trovato sul cadavere. All'interno troveremo l'altro componente del vaccino, che dovremo combinare con quello già in nostro possesso. Uscendo dall'ospedale noteremo una bomba assicurata a un palo. Non facciamo gli eroi: limitiamoci a superare le porte anteriori quanto più rapidamente possibile. Dopo aver assistito a una spettacolare scena filmata dovremo fare ritorno da Jill. Purtroppo farà ritorno anche Nemesis. Schizziamo via superandolo, raggiungiamo di corsa la cappella e somministriamo il vaccino a Jill.



DI NUOVO CON JILL

Ora avremo nuovamente il controllo di Jill e quindi potremo raccogliere i nostri oggetti, ricordando di prendere l'attrezzo per le serrature. Attraversiamo la torre dell'orologio; Nemesis comincerà quindi a darci la caccia. Utilizziamo la solita tecnica della fuga e ritorniamo in direzione dell'ospedale. La strada sarà ora bloccata ma Jill potrà forzare la serratura della porta di fronte al vicolo. Lì dentro troveremo numerosi oggetti da raccogliere tra cui le chiavi del parco, che si trova oltre la doppia porta metallica in cima ai gradini.

IL PARCO

Qui dovremo affrontare un'orda di vermi o alcuni Hunter, perciò andiamocene dirigendoci a sinistra, ovvero verso la destra di Jill, salendo le scale. Seguiamo il sentiero e prepariamoci a incontrare ogni sorta di schifezze:



ARMI E MUNIZIONI

Sono tre i tipi di polvere da sparo che potremo raccogliere: A, B e, sorpresa sorpresa, C. Combinandole tra loro e utilizzando quindi l'attrezzo per la ricarica potremo ottenere diversi tipi di munizioni. Nell'ottava occasione in cui costruiremo munizioni per la pistola avremo l'opzione di creare pallottole "speciali", più potenti di quelle normali. Lo stesso vale per le cartucce del fucile. Per risparmiare munizioni cerchiamo di utilizzare il fucile per sparare alla testa agli zombi, oppure impariamo a fuggire di corsa, specie nei casi in cui ne troveremo un folto gruppo pronto ad addentarci.

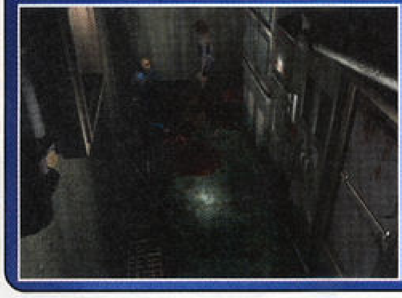
Polvere	Munizioni	Quantità
A	Pallottole per la pistola	15
B	Cartucce per il fucile	7
C	Granate	10
A+C	Proiettili incendiari	10
B+C	Proiettili all'acido	10
C+C	Proiettili congelanti	10
C+C+C	Proiettili per la Magnum	24

VARIAZIONI

Alle diverse opzioni da noi scelte corrisponderanno vari cambiamenti nel gioco. Alcune alternative si limiteranno a scene filmate diverse, mentre in altri casi i cambiamenti saranno un po' più tesi e drammatici. Se non frugheremo il portafogli di Brad all'esterno della stazione di polizia dovremo andare a prendere la tessera di identificazione STAR di Jill nella sala conferenze della polizia per poter accedere al computer all'interno dell'edificio. Se andremo all'ufficio del giornale prima di raggiungere il ristorante incontreremo Carlos nell'ufficio in alto. Nemesis ci seguirà fin qui e avremo la possibilità di scegliere di saltare dalla finestra o di nasconderci nell'ufficio.
Se salteremo dalla finestra dovremo semplicemente aprire il cancello e raggiungere il ristorante. Se ci nasconderemo nell'ufficio, Nemesis verrà proiettato fuori dalla finestra da un'esplosione e, se ci troveremo nel livello Hard, lascerà cadere un oggetto. In entrambi i casi non troveremo il secondo gioiello nell'ufficio. Potremo trovarlo in fondo alla scaletta portata alla luce in cucina per mezzo del piede di porco. Nella centrale elettrica, se decideremo di andarcene attraverso l'uscita di emergenza di fronte all'attacco degli zombi, all'esterno Jill verrà attaccata da Nemesis. Se a quel punto non avremo il fusibile dovremo affrontare Nemesis e quindi ritornare indietro, il che sarà abbastanza faticoso. Meglio restare all'interno e fare fuori gli zombi. Nella funivia, se decideremo di usare il freno di emergenza invece di lanciarci all'esterno, entreremo nella torre dell'orologio dall'altro lato. La differenza principale sarà costituita dal fatto che dovremo perlustrare la cappella per individuare la prima chiave. Presso il ponte, se decideremo di lanciarci giù, ci ritroveremo nei canali di scolo ed entreremo nell'impianto chimico abbandonato attraverso la stanza della vasca in cui abbiamo incontrato i due Drain Deimos o i due Hunter. Di qui saliamo nella sala di controllo e prendiamo la mappa e il dischetto. Durante il tragitto verso la stanza di servizio, verremo attaccati da Nicholai durante una scena filmata. Prendiamo i vari oggetti nella stanza di servizio, risolviamo l'enigma del getto di vapore e proseguiamo. Quando raggiungeremo la sala della torre di controllo, apparirà Nicholai a bordo di un elicottero e noi potremo decidere di trattare con lui o di rispondere al fuoco. Se ci accorderemo con lui se ne andrà, ma in caso contrario dovremo combattere con lui e Carlos ci verrà in aiuto. Se ce la faremo, Nicholai se ne andrà e ci lascerà stare.



▲ Se andremo prima nell'ufficio del giornale incontreremo Carlos qui e non nel ristorante. Si farà vivo anche Nemesis.



◀ Se andremo prima nell'ufficio del giornale, per trovare il secondo gioiello dovremo raggiungere la cucina e calarci all'interno della botola per prenderlo dal cadavere nell'angolo.

I MERCENARI

Se completeremo il gioco al livello di difficoltà Hard otterremo un gioco bonus in cui comanderemo i soldati di Umbrella.





▲ Si tratta di una missione a tempo in cui dovremo guadagnarci i soldi per acquistare le armi.

ricordiamoci di sfruttare i vari barili. Alla fine vedremo un cadavere.
Frughiamolo fino a trovare la chiave del cimitero. Ritorniamo al parco e dirigiamoci verso l'altra estremità, dove troveremo altri scalini. Laggiù troveremo una mappa e una fontana. Nostro compito sarà ora far defluire l'acqua. Entriamo nella fontana utilizzando la scaletta e arriviamo fino in fondo, dove troveremo uno schema che indica il corretto allineamento degli ingranaggi. Sfruttando questa informazione, usciamo dall'acqua e spostiamo gli ingranaggi in sei movimenti. Ancora una volta si tratta di un enigma facile da risolvere; in ogni caso, ecco le mosse da compiere:

In basso a sinistra; ingranaggio nero in alto
In alto al centro: ingranaggio grigio in basso
In alto a destra: ingranaggio grigio a sinistra
In basso a destra: ingranaggio nero in alto
In alto al centro: ingranaggio grigio in basso
In alto a sinistra: ingranaggio nero a destra



▲ Potremo andarcene da Raccoon City solo in elicottero, perché tutte le strade sono bloccate.

Premiamo il pulsante di avvio e l'acqua defluirà permettendoci di accedere alla botola all'interno della quale abbiamo trovato lo schema. Seguiamo la fognatura fino a raggiungere un'altra scaletta che ci permetterà di raggiungere il cimitero. Occhio al contenuto della tomba; se rimarremo in movimento, comunque, ce la faremo. Andiamo diritti verso il capanno e usiamo la chiave del cimitero per entrare. Raccogliamo tutti gli oggetti nella prima stanza e usciamo nella stanza da letto, che è un deposito. Dovremmo aver trovato un tubo di ferro. Prendiamo questo tubo e l'accendino e raggiungiamo il caminetto; usiamo l'accendino per liberarlo dai detriti. Prendiamo quindi il tubo di ferro e spingiamolo con forza su per il camino. I mattoni si spaccheranno rivelando una stanza segreta. Insinuiamoci all'interno, perlustriamo la stanza e assicuriamoci di prendere la chiave del parco nuovo. Uscendo ci imbatteremo in Nicholai, che si comporterà in modo orribile. Dopo aver scambiato due chiacchiere, salviamo il gioco.

DI NUOVO IL VERME

Eh sì, riecco il nostro amichetto strisciante. Il verme tende a guizzare abbastanza velocemente, perciò teniamoci lontani e spariamo fino a farlo fuori. Altrimenti, aspettiamo che il verme spacchi una delle luci, quindi spariamo contro il palo in modo che cada. La combinazione di acqua ed elettricità sarà troppo anche per questo cagnotto mutante. Quando lo avremo ammazzato, una parte della recinzione cadrà permettendoci gentilmente di uscire. Muoviamoci quindi di corsa fino a raggiungere il punto in cui avevamo trovato la chiave del cimitero e usiamo la chiave dell'ingresso sul retro. Qui scopriremo un ponte di corde dall'aria davvero sicura e non appena inizieremo ad attraversarlo troveremo il vecchio Nemesis a sbarrarci il passo. Ancora una volta lo schermo inizierà a lampeggiare e dovremo scegliere se saltare giù dal ponte o spingere giù quel brutto muso di Nemesis. Sbattiamolo di sotto e proseguiamo verso l'impianto chimico abbandonato.

IMPIANTO CHIMICO

Seguiamo il sentiero fino a raggiungere la stanza di servizio, dove troveremo Carlos. Guardiamoci attorno alla ricerca di oggetti utili, tra cui una chiave con attaccata un'etichetta di identificazione di plastica, che dovremo conservare. Entriamo attraverso la porta successiva e prepariamoci a un altro enigma. Il nostro obiettivo sarà quello di raggiungere l'impianto elettrico evitando di essere investiti dal getto di vapore. Azioniamo il primo interruttore che potremo raggiungere, procediamo e azioniamo i due interruttori successivi. Quindi ritorniamo indietro e azioniamo nuovamente il primo interruttore. Spostiamoci lentamente fino all'altro lato per azionare i due interruttori, poi ritorniamo indietro e azioniamo nuovamente i primi tre interruttori in ordine. Azioniamo quindi l'interruttore che darà energia a una porta che conduce nella sala di controllo. Ritorniamo nel corridoio, entriamo nella nuova stanza e scoviamo la mappa e il dischetto. Nell'angolo troveremo anche un ascensore: usiamolo per scendere e affrontiamo una coppia di Drain Deimos o di Hunter... in entrambi i casi, stiamo pronti. Una volta superati i nemici imbocchiamo la porta in fondo alle scale. Al di là di essa avremo la possibilità di salvare il gioco e potremo raccogliere un campione d'acqua. Portiamolo nella stanza sul retro, che chiameremo sala di analisi dell'acqua. Qui troveremo un grosso macchinario che, guarda guarda, serve appunto per analizzare l'acqua. Collochiamo il campione nel macchinario: avremo così accesso a un altro enigma. L'obiettivo qui sarà disporre le tre linee separate in modo che corrispondano alla linea. L'enigma è casuale; ecco comunque alcune soluzioni.

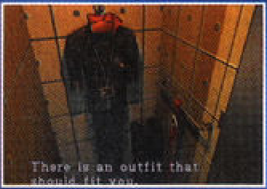
- A: uno a destra, B: uno a destra, C: due a sinistra
- A: uno a destra, B: tre a destra, C: quattro a sinistra
- A: quattro a destra, B: due a destra, C: due a sinistra
- A: uno a sinistra, B: due a sinistra, C: due a destra

Scegliamo l'opzione 'check' e inseriamo quindi la configurazione. Se sarà esatta, apparirà una porta nella sala di controllo. Prima di andarcene, inseriamo la chiave con l'etichetta di plastica nella macchina alla nostra destra, che completerà così la sua funzione. Salviamo il gioco e facciamo scorta di energia e munizioni. Ritorniamo quindi nella sala di controllo e varchiamo la nuova porta accanto all'ascensore. Dopo una scena con Nicholai, inseriamo il dischetto nel pannello lampeggiante per accedere al deposito dei rifiuti. Inizierà quindi un conto alla rovescia di quattro minuti, al termine del quale verremo distrutti insieme alla spazzatura. A rendere le cose ancora più difficili si farà vivo Nemesis, perciò dovremo ucciderlo entro il limite di tempo, riuscendo nel frattempo a uscire. Si tratterà semplicemente di scaricargli addosso tutte le nostre armi, ma potremo anche sparare alle valvole per investirlo con i getti di vapore. Quando sarà al tappeto, da una tasca del cadavere salterà fuori una tessera che potremo utilizzare per uscire dall'area. Raggiungiamo quindi la stanza dell'enigma del vapore e usiamo la tessera per accedere all'ascensore accanto alla porta. Una volta scesi troveremo un deposito di armi che ci permetterà di ottenere, mediante la chiave completa, il lanciarazzi e alcune munizioni. Ritorniamo quindi nel corridoio principale e usiamo la tessera per aprire l'ultima serie di serrande. Liberiamoci degli zombi e raggiungiamo la sala della torre di controllo. Carlos ci contatterà via radio e ci dirà di prendere un radar dalla console. Il radar mostrerà il missile diretto verso Raccoon: per completare il gioco avremo a disposizione il tempo necessario al punto rosso per raggiungere il centro del radar. Esaminiamo il portello e caliamoci giù. Troveremo un deposito, perciò facciamo scorta di energia e di munizioni per il lanciarazzi e per le nostre armi più potenti. Varchiamo quindi le grandi porte per raggiungere l'inceneritore. Raggiungiamo la parte posteriore della stanza e ispezioniamo il pannello accanto al cannone: apprenderemo che non c'è sufficiente energia per utilizzarlo. Per avviarlo dovremo premere le batterie in sequenza, ma non appena metteremo a posto la prima assisteremo al ritorno di Nemesis nella sua veste più orrenda. Il nostro obiettivo principale ora sarà mettere a posto le altre due batterie. Fatto ciò, il cannone aprirà un varco attraverso le macerie. Infliggiamo quindi quanti più danni possibili a Nemesis: lo costringeremo a piazzarsi sulla traiettoria del cannone e potremo quindi dargli il colpo di grazia. Quando cercheremo di lasciare la stanza Nemesis si farà vivo ancora una volta... non gli mancano certo le motivazioni! Avremo la possibilità di andarcene ignorandolo o di rimanere per affrontarlo. Scegliamo di restare e combattere: Jill impugnerà la sua Magnum ed eliminerà il dannato Nemesis una volta per tutte. Varchiamo quindi la porta e saliamo con l'ascensore per essere tratti in salvo dall'elicottero. Mettiamoci comodi e assistiamo quindi alla sequenza conclusiva.

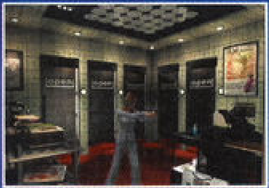


ABBIGLIAMENTO

Completato il gioco otterremo la chiave della boutique.



▲ Troveremo la chiave della boutique nel mobile nell'ufficio del deposito.



▲ La boutique è sulla stessa strada del bar e vi troveremo sei nuovi costumi.

SERVIZIO SEGRETI



Le armi del paladino della giustizia dei videogiochi tornano più potenti che mai!

MILLE TRUCCHI...
SOUL CALIBUR

Personaggi Extra
Cervantes: Finiamo la modalità Arcade con tutti i personaggi, inclusi quelli nuovi che abbiamo sbloccato.

Edge Master
Finiamo la modalità Arcade con Cervantes.

Inferno
Dobbiamo assicurarci di avere tutte le carte bonus della modalità Mission Battle.
In generale, compriamo prima le carte più care e ne rimarranno solo poche da comprare in seguito.
Finiamo la modalità Arcade con tutti i personaggi, inclusi quelli nuovi che abbiamo sbloccato nel frattempo.
Scegliamo Xianghua con il terzo costume e giochiamo ancora tutta la modalità Arcade.
Se non siamo sicuri di aver comprato tutte le carte bonus, acquistiamole in massa.
Inferno, in modo simile a Edge Master, cambia arma a ogni turno, anche se ha delle mosse tipiche. Possiamo trovarle cercando la colonna Throw and Special Attack nella lista dei comandi. Si trova alla fine dell'elenco.

Missioni Segrete
Dobbiamo riuscire ad accedere alle mappe all'estrema sinistra e all'estrema destra nella modalità Mission Battle.
Andiamo nelle locazioni che seguono:

Dojo: Nella mappa all'estrema destra, spostiamo il puntatore sull'area della Corea.
Dovremmo sentire un lieve rumore. Premiamo A per rendere disponibile l'opzione della missione. Selezioniamola per affrontare qualche missione segreta: non si sanno le regole ma bisogna sconfiggere i nemici.

Pit: Nella mappa all'estrema sinistra, spostiamo il cursore sull'area in alto a destra.
Dovremmo sentire ancora un lieve rumore. Anche questa missione ha regole casuali.



TOCA 2 (PSX)
Codici a tavoletta
MECHANIC: ....Tutte le macchine
BIGLEY: ....Tutti i percorsi
DINKY BIT: ..Circuito Oulton Island
MINICARS: ....Modalità Mini
DOBBED: ....Danni più rapidi
LUNAR: ....Gravità bassa
LONG LONG: ......Corsa su 40 giri
FASTBOY: ....Modalità Turbo
ELASTIC: ....Piste più alte
B CASTLE: ....Rimbalzi
PUNCHY: ....Niente squalifiche
TRIPPY: ....Fondali sfocati
JUST FEET: Vedere solo le gomme
BANG BANG: ....Nuova opzione in modalità challenge
TECHLOCK: ....Pista bonus
PADDED: ....Barriere imbottite

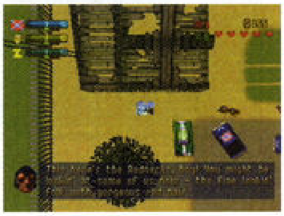
TRICK STYLE (DC)
Trucchi rapidi
Andiamo alla schermata dei trucchi dal menu delle opzioni e inseriamo i seguenti codici:
iwish: tempo infinito
inflatedego: modalità teste grosse
travolta: mosse powerglobe

POKÉMON (GB)
Trucco bizzarro
Mettiamoci davanti a una statua in una palestra qualsiasi.
Estraiamo la canna da pesca e verremo trasportati in una grande battaglia acquatica.

POKÉMON (GB)
Iniziamo una partita con Charmander e scambiamolo con un compagno. Facciamo lo stesso con Bulbasaur, due Squirtle e un altro Charmander. Iniziamo la partita con Bulbasaur e facciamoci dare uno Squirtle e un Charmander dal nostro compagno.
Entrambi avremo quindi tre Pokémon di partenza. Quando facciamo gli scambi usiamo i Pidgey e i Rattata come collaterali.

GRAND THEFT AUTO 2 (PSX)
Codici colpevoli
Inseriamo WUGGLES al posto del nostro nome e iniziamo una nuova partita. Vedremo la X e la Y nella parte alta dello schermo, che ci aiuteranno a navigare più facilmente.

RE-VOLT (PSX)
Trucchi assortiti
Macchine Extra:
Inseriamo CARNIVAL come nome.
Tutte le piste:
Inseriamo TRACKER come nome.



SETTLERS 2 (PC)
Costruire tutto
Nella schermata delle campagne inseriamo la scritta 'Thunder'.

WORMS 2 (PC)
Codici da vermi
BACKFLIP: Super backflip
SUPERSHOPPER: Tutte le armi segrete
SPACEMAN: Attacco degli UFO



MORTAL KOMBAT GOLD (DC)
Fatality
Liu Kang:
Dragon Morph (1/2 schermo) F, F, F, D, HK + BL + LK
Screen shot (vicino) F, D, D, U, HP
Sub Zero:
Headrip F, B, F, D, HP + BL + RN
Ice Smash (fuori portata) B, B, D, B, HP
Giocare nei panni di Goro
Nella schermata di selezione dei personaggi evidenziamo la scritta Hidden e premiamo i grilletti a destra e a sinistra. Teniamoli premuti e premiamo Su, Sinistra e A per selezionare Goro.



READY 2 RUMBLE BOXING (DC)

Cambiare la voce
Alla schermata di selezione dei personaggi premiamo il pulsante X più un qualsiasi pulsante direzionale sul D-pad per selezionare altre voci.

MILLENNIUM SOLDIER: EXPENDABLE (DC)

Il Blues del soldato
Nel corso di una partita inseriamo i seguenti codici:
Scudo: Su, Giù, Sinistra, Destra, X, Su, Giù, Sinistra, Destra, Y
Saltare un livello: Y, Y, X, X, Tasto laterale sinistro, grilletto a destra, Giù, Giù, Su, Su
Granate: Giù, Giù, Giù, Giù, Giù, Su, Su, Su, Su, grilletto a destra
Vite: A, B, X, Y, grilletto a sinistra, grilletto a destra, Su, Giù, Sinistra, Destra
Crediti: A, B, Sinistra, A, B Destra, B, A, Giù, grilletto a destra
Easter Egg: grilletto a sinistra, Sinistra, grilletto a destra, Destra, X, X, Giù, Giù, grilletto a destra, grilletto a sinistra
Vincere la partita: grilletto a sinistra, pulsante laterale destro, grilletto a sinistra, pulsante laterale destro, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Y e infine X
Selezione del livello: Su, Giù, Su, Giù, Su, Giù, Sinistra, Destra, Destra, Y

TEKKEN 3 (PSX)

Giocatori segreti
Kuma: Completiamo il gioco in modalità Arcade una volta
Julia: Completiamo il gioco in modalità Arcade due volte
Gunjack: Completiamo il gioco in modalità Arcade tre volte
Mokujin: Completiamo il gioco in modalità Arcade quattro volte
Anna: Completiamo il gioco in modalità Arcade cinque volte
Bryan: Completiamo il gioco in modalità Arcade sei volte
Heihachi: Completiamo il gioco in modalità Arcade sette volte
Ogre: Completiamo il gioco in modalità Arcade otto volte
True Ogre: Completiamo il gioco in modalità Arcade nove volte
Panda: Attiviamo Kuma e premiamo ● o ● per attivare questo personaggio.
Tiger: Completiamo il gioco in modalità Arcade con tutti e 18 i personaggi, poi attiviamo Eddy e premiamo ●.
Doctor B: Completiamo la modalità Tekken Force quattro volte, poi battiamo il Dottor Boskonovitch quando compare. Da questo momento in poi potremo selezionarlo nella modalità Arcade. Avremo anche accesso allo scenario segreto nella caverna sotterranea.
Gon: Completiamo il gioco in modalità Arcade con il Dottor Boskonovitch.



LMA MANAGER (PSX)

Divertimento calcistico
Inseriamo uno dei seguenti codici al posto del nostro nome:
Ivor Invincible: Vinciamo tutte le partite
North and South: Tutti i giocatori saranno disposti a unirsi a noi per £500
Witch Doctor: I giocatori si ristabiliranno in un solo giorno
Back Seat Manager: La partita successiva viene pianificata automaticamente
Martial Arts: I giocatori indossano costumi da Ninja nella schermata di selezione
Dry Dry Dry: Tutte le partite si svolgono col sole.

MEDAL OF HONOR (PSX)

Password
Fuoco rapido: ....ICOSIDODEC
Colpi riflessi: ....GOBLUE
Modalità wireframe:.....TRACERON
Film americano:............SPRECHEN
Immagine di una ragazza:................ COOLCHICK
Immagine di AJ: ....AJRULES
Immagine del team di sviluppo:....... DWIMOHTEAM
Munizioni complete........................ BADCOPSHOW

MEDAL OF HONOR (PSX)

Password
Invincibilità: ....MOSTMEDALS
Munizioni infinite: .BADCOPSHOW
Modalità Captain Dye: .... CAPTAINDYE

Trucchi per la modalità multigiocatore
Churchill: ....FINEST HOUR
William Shakespeare: ....PAYBACK
Von Braun: ....ROCKETMAN
Wolfgang: ....HOODSU
Colonel Muller: ....BEACHBALL
Raptor: ....SSPIELBERG
Tutti i power-up: .....DENNISMODE

Codici dei livelli
Livello 1: ....RETTUNG
Livello 2: ....ZERSTOREN
Livello 3: ....BOOTSINKT
Livello 4: ....SENFGAS
Livello 5: ....SCHWIERES
Livello 6: ....SICHERUNG
Livello 7: ....GESAMTHEIT

MADDEN NFL 2000 (PSX)

Trucchi da sportivi
Inseriamo semplicemente i codici che seguono nella sezione dei codici segreti.
DAVIDVSGOLIATH: ....Squadre grosse contro squadre piccole
FINALTIME: ...Affaticamento rapido
MAGNASAVE: ....Migliora le prese dei ricevitori
TEFLON: ....Facilita entrare in tackle sui giocatori
DRBENWAY: ..Regole di punteggio diverse
STATICCLING: .....Bordi elettrificati
VERTIGO: .La telecamera segue la palla
TALKINGWHAT: ....Teste volanti
FASTFORWARD: ...Passaggi rapidi
N02: ....Super slancio di velocità
PICKEDOFF: ....Più intercettamenti
SPRONG: ....Super salto
FRAPLPRP: ....Più punti in difesa
PIGSKINSFLY: .....Passaggi da 100 iarde
BIGFOOT: ..Field goal da 100 iarde
MINIME: ....Grandi contro piccoli
PAINFUL: ....Più ferite
REFISBUND: ....Meno falli
EXPRESSBALL: ....Niente intercettazioni

Stadi Segreti
Inseriamo i codici che seguono nella sezione dei codici segreti.
MILLENNIUM: ....Stadi Extra
WILDWEST: ...Stadio nel Far West
ITSINTHEGAME: ....Stadio di EA Sports
XMASGIFT: ....Stadio di Natale
QUETZLCOATL: ....Stadio Inca
PANCAKES: ...Stadio di Alpha Blitz
SPACEBALL: ...Stadio nello spazio
KIAATU: ....Stadio di Gridiron
FEEDTHELIONS: ..Stadio di Tiberio



THIS IS FOOTBALL (PSX)

Trucchi da calciatori
Teste grosse: ●, ● L2, L1, L1
Tenute alternative: ●, L2, ◄, R2, ●
Modalità in bianco e nero: ▲, R1, L2, R1, R2
Giocatori in miniatura: R2, ►, L2, L1,
Teste a forma di pallone: ◄ L1, L1, L1, R2
Giocatori senza la maglia: ▼, R2, R2, R2, ●
Teste piccole: R2, ▼, L2, L1, ●
Modalità anni settanta: L1, R2, L2, ●, R1

SOUL REAVER (PSX)

I segreti dei vampiri
Mettiamo in pausa il gioco e teniamo premuto L1 o R1 mentre inseriamo il codice
Aerial Reaver: ● ► ▲ ▲ ● ◄ ◄ ► ▲
Tutte le capacità: ▲ ▲ ▼ ► ► ◄ ● ► ◄ ▼
Constrict: ▼ ▲ ► ► ● ▲ ▲ ▼
Fire Glyph: ▲ ▲ ► ▲ ● L2 ►
Fire Reaver: ▼ ▲ ► ▲ ▼ ◄ ● ► ▼
Force Glyph: ▼ ◄ ● ▼ ▲
Ferire Raziel: ◄ ● ▲ ▲ ▼
Kain Reaver: ● ● ► ● ◄ ◄ ► ▲
Fare il Fire Reaver: ● ► ▼ ● ▲
Massima salute: ► ● ▼ ▲ ▼ ▲
Massima potenza magica: ● ► ▼ ► ▲ ● ◄
Passare attraverso i cancelli: ▼ ● ● ◄ ► ● ▲
Ripristinare il livello di salute: ▼ ● ▲ ◄ ▲ ◄
Ripristinare il livello di magia: ► ► ◄ ● ► ▼
Scalare i muri: ● ▼ L2 ► ▲ ▼
Cambiare dimensione in qualsiasi momento: ▲ ▲ ▼ ► ► ◄ ● ► ◄ ▼
Soul Reaver: ▼ ● L2 ► ► ▼ ▼ ◄ ● ▼ ►
Sound Glyph: ► ► ▼ ● ▲ ▲ ▼
Stone Glyph: ▼ ● ▲ ◄ ▼ ► ►
Sunlight Glyph: ◄ ● ◄ ► ► ▲ ▲ ◄
Aumentare la salute: ► ● ◄ ● ▲ ▼
Water Glyph: ▼ ● ▲ ▼ ►

STREET FIGHTER ALPHA 2 (PSX)

Giocare nei panni di Super Turbo Akuma
Alla schermata di selezione dei personaggi scegliamo Akuma e premiamo Select.
Spostiamo quindi il riquadro di selezione dei personaggi giù fino ad Aadon, a destra fino a Chun Li, a destra fino a Guy, giù fino a Ralento, a sinistra fino a Sakura, giù fino a Rose, a sinistra fino a Bindie, giù fino ad Akuma, a destra fino a M Bison, a destra fino a Dan e infine a destra fino ad Akuma. Ora teniamo premuto Select e premiamo il pulsante del pugno o del calcio.

TOMORROW NEVER DIES (PSX)

Segreti molto segreti
1. Iniziamo una missione.
2. Mentre giochiamo la missione, premiamo Start per accedere al menu di pausa.
3. Premiamo Select, Select, ● ● e poi uno qualsiasi dei codici che seguono:

50 Medi Kit:
Premiamo ●, Select.
Se abbiamo inserito il codice correttamente il gioco dovrebbe tornare automaticamente alla partita normale.

Vedere attraverso le pareti:
Premiamo Select, Select, ●, ●.
Se abbiamo inserito il codice correttamente il gioco dovrebbe tornare automaticamente alla partita normale.

Un Bond più veloce:
Premiamo ●, ●, ●, ● per far correre più velocemente James Bond. Se abbiamo inserito il codice correttamente il gioco dovrebbe tornare automaticamente alla partita normale.

Blocca tutti gli oggetti:
Premiamo Select, Select, ●, ● per bloccare esattamente nel punto in cui si trovano tutti gli oggetti nel gioco inclusi i nemici.
Inseriamo di nuovo il codice per disattivarlo.
Se abbiamo inserito il codice correttamente il gioco dovrebbe tornare automaticamente alla partita normale.



WCW MAYHEM (N64)

Password
Inseriamo i codici che seguono alla schermata delle password.
Classico set di esplosivo TNT:................. PLYNTRCLSC
Punti di attributi illimitati: .... MKSPRCWS
Misuratore di adrenalina: .... PRNTSTMN
Misuratore di slancio: .... PRNTMMNTM
Wrestler identici:.........DPLGNGRS
Salire di grado:..........CHT4DBST
e poi premiamo il tasto destro per salire di grado nella modalità Quest for the Best.
Premiamo il tasto destro nella modalità Quest for the Best 3, non allo schermo delle password.

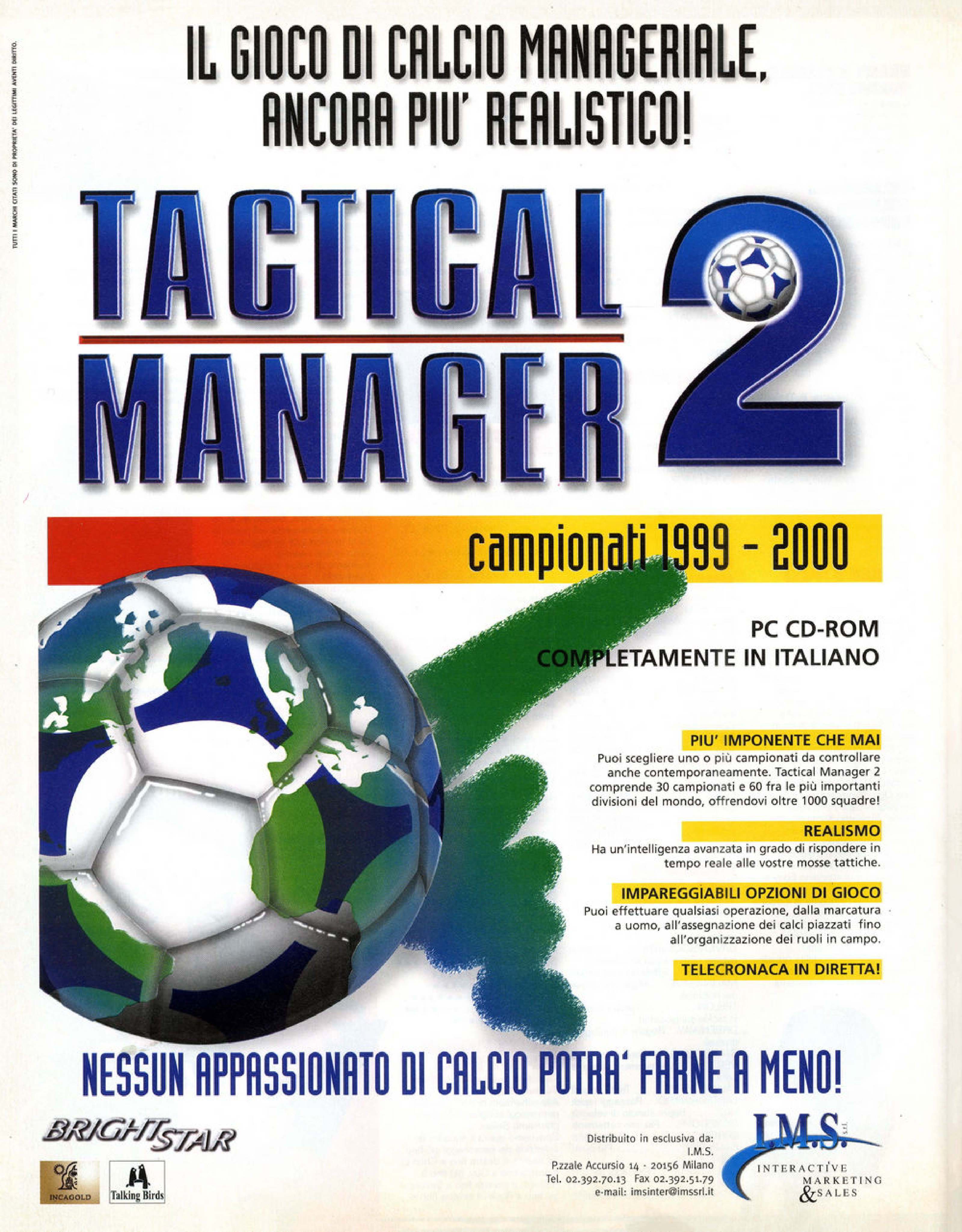


SCRIVETECI SUBITO!

Se volete unirvi al nostro caro Games Bond nella ricerca di trucchi, scrivete a uno degli indirizzi pubblicati qui di seguito per indicarci i trucchi che avete trovato. Vi aspettiamo!

Servizio Segreti
Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano
oppure via e-mail
gamesmaster@kiditaly.com





IL GIOCO DI CALCIO MANAGERIALE, ANCORA PIU' REALISTICO!
TACTICAL MANAGER 2
campionati 1999 - 2000
PC CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PIU' IMPONENTE CHE MAI
Puoi scegliere uno o più campionati da controllare anche contemporaneamente. Tactical Manager 2 comprende 30 campionati e 60 fra le più importanti divisioni del mondo, offrendovi oltre 1000 squadre!
REALISMO
Ha un'intelligenza avanzata in grado di rispondere in tempo reale alle vostre mosse tattiche.
IMPAREGGIABILI OPZIONI DI GIOCO
Puoi effettuare qualsiasi operazione, dalla marcatura a uomo, all'assegnazione dei calci piazzati fino all'organizzazione dei ruoli in campo.
TELECRONACA IN DIRETTA!
NESSUN APPASSIONATO DI CALCIO POTRA' FARNE A MENO!
BRIGHTSTAR
INCAGOLD
Talking Birds
Distribuito in esclusiva da:
I.M.S.
P.zzale Accursio 14 - 20156 Milano
Tel. 02.392.70.13 Fax 02.392.51.79
e-mail: imsinter@imssrl.it
I.M.S. s.r.l.
INTERACTIVE MARKETING & SALES
TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

FUTUR SHOW

CHI NON C'È, NON CI SARÀ.

Bologna 31 marzo - 3 aprile 3000

Siamo figli della tecnologia, di chi saremo padri?
Futurshow 3000, Salone dell'Information Technology, esplora sia attraverso i prodotti presentati, sia attraverso i temi di discussione, come le nuove tecnologie possono aiutarci a preservare e a trasmettere alle future generazioni il patrimonio ambientale, culturale, sociale, scientifico che abbiamo avuto in eredità. 'Siamo figli della tecnologia, di chi saremo padri?', ha chiesto un ragazzo durante un incontro di Futurshow 2999. A questa domanda rispondono tutti gli ospiti di Futurshow 3000.

Più di ieri meno di domani
E' lo slogan della campagna pubblicitaria di Futurshow 3000, firmata da Maurizio D'Adda. Più 'tecnologia' di ieri come strumento per avere 'meno problemi' domani. Un abbraccio che simboleggia come, solo dalla pacifica convivenza tra tradizione e innovazione, può prendere vita il domani.

Una fabbrica d'idee
Futurshow 3000 si apre l'analisi dei grandi scenari futuri con un incontro che ha come ospite d'onore Jacques Attali, autore del Dizionario del XXI secolo. Nei giorni seguenti si parlerà di servizi in rete, delle grandi fusioni tra chi produce contenuti e chi li veicola in Rete, di venture capital, di ambiente, sicurezza, casa, del monitoraggio del suolo e degli edifici, del libro elettronico, della conservazione dei beni artistici e archeologici, della nuova famiglia.

Un computer in ogni casa, un computer su ogni banco
Giovedì 8 aprile 1999, Futurshow è stata la prima voce in Italia a rivolgere un appello al Ministro della Cultura - presente all'inaugurazione del Salone - per incentivare l'uso delle nuove tecnologie per la formazione professionale e l'alfabetizzazione informatica, per non rischiare di diventare un Paese sottosviluppato. Futurshow 3000 continua su questa strada e chiede che l'informatica venga inserita come materia d'insegnamento nei programmi ministeriali della scuola dell'obbligo.

Futurshow minuto per minuto
Microsoft - anche quest'anno sponsor del Salone dell'Information Technology - apre a Futurshow 3000 il suo portale, msn. Basterà collegarsi a www.futurshowmsn.it per avere in tempo reale notizie, commenti, immagini e sapere minuto per minuto tutto ciò che accade al Salone dell'Information Technology.

Sperimentare il futuro
Futurshow 3000 offre ai visitatori una occasione imperdibile per sperimentare il futuro.
E' possibile effettuare una ricognizione completa tra i servizi in Rete: trovare lavoro, consultare il medico on line, acquistare oggetti d'arte, partecipare ad aste virtuali, organizzare una vacanza perfetta senza uscire di casa, accedere ai servizi bancari e di trading on line. Conoscere da vicino il mondo di Internet, delle telecomunicazioni, delle TV digitali e della stampa on line. Entrare nella Casa del Futuro e programmare gli elettrodomestici collegandosi con loro attraverso il cellulare. Avere un'anteprima sulle tendenze e gli stili di vita che verranno con Futurdesign. Scoprire a Futurshow Studios come la tecnologia muterà il cinema e la sua fruizione, come cambia l'home entertainment e quali sono le novità per DVD e Home Video: come sempre sono in programma le grandi anteprime cinematografiche di Futurshow. A Futurshow, dunque, c'è tutto quello che vorreste avere a casa, compresi, ovviamente, tanti prodotti presentati in anteprima.

Uno sguardo dall'alto
Alenia Aerospazio presenta a Futurshow 3000 uno strabiliante e avanzatissimo progetto per l'osservazione della terra. Le sue applicazioni: controllo delle aree urbane e rurali, elaborazione di mappe e carte geografiche ad alta risoluzione, monitoraggio dei disastri naturali, dello stato degli edifici del sottosuolo; controllo delle coste, dei mari, dei raccolti agricoli. Nello spazio Alenia i visitatori possono provare l'emozione del sorvolo virtuale delle aree rilevate e ricevere un gadget prezioso da riportare a casa: le immagini scattate dall'alto durante i giorni della manifestazione.



• *Campionato di game Futurshow 2999.*


RACCOON
POLICE
RESIDENT EVIL™ 3
NEMESIS
Games Master

LA GALLERIA DI GM

#36 RESIDENT EVIL 3





• *I finalisti del campionato di game Futurshow 2999.*

Italiani capaci di futuro
Si chiama così il rapporto WWF per il 2000: un perfetto punto di partenza per la collaborazione Futurshow - WWF. Tante iniziative per la protezione dell'ambiente e la presentazione - in esclusiva e in anteprima per Futurshow - dello Stato del Pianeta 99, il rapporto annuale del World Watching Institute in un incontro condotto da Alessandro Cecchi Paone che da Futurshow andrà in diretta - la sera di giovedì 30 - con una puntata speciale de La macchina del tempo.

Azzurra Robocop Team
Ovvero ART, ovvero la nostra nazionale di calcio robotica. Focus presenta a Futurshow - grazie alla disponibilità e alla collaborazione e delle più prestigiose università italiane - i dieci robot titolari che a Futurshow danno vita a una serie di partite di allenamento in vista dei prossimi mondiali, Australia 2000. Per inciso, lo scorso anno, ai mondiali di Stoccolma abbiamo conquistato la medaglia d'argento!

Gioca e vinci il futuro
Come da tradizione, torna a Futurshow il Campionato di Videogame. Per il secondo anno, in palio - tra gli altri - l'ambito premio di **100.000.000** di lire che serviranno per lo studio o per dare il via a un'attività professionale. La I generation stia pronta: è un appuntamento da non mancare per dimostrare a tutti quanti - mamme, papà, insegnanti, sorelline e fratellini che protestano perché il computer o la TV sono sempre occupati.... - che tutte quelle ore trascorse alla consolle o alla tastiera sono state un investimento per il futuro e non una gran perdita di tempo...

Un capodanno a primavera
Futurshow, come lo scorso anno, festeggia il Capodanno di Primavera passando dall'anno 3000 all'anno 3001. Siete tutti invitati al grande concerto che si terrà la notte di venerdì 31 marzo a Bologna, in Piazza Maggiore.

Chi non c'è non ci sarà
Vi aspettiamo!

INFO

CALENDARIO

- **Futurshow 3000**
  Da Venerdì 31 Marzo a Lunedì 3 Aprile
- **Business@Business**
  Da Giovedì 30 Marzo a Lunedì 3 Aprile
- **Tecnobanca**
  Da Giovedì 30 Marzo a Lunedì 3 Aprile
- **Eurosecurity**
  Da Giovedì 30 Marzo a Lunedì 3 Aprile

SEDE
Bologna Fiere
Ingresso Via Michelino / Viale Aldo Moro

ORARI
Dalle 10:00 alle 18:00

AREA OCCUPATA
53.000 mq

Per saperne di più...
Internet: www.futurshow.it
e-mail: futurshow@futurshow.it
Telefono: 051-6020100
Fax: 051-766133



GRAPHICS
DVD
SOUND
SPEAKERS
CD-RW
Digital music
Home cinema
Internet
Games
Vivi
l'emozione
Entra nel gioco! Prova Sound Blaster Live! con gli altoparlanti FourPointSurround e verrai catapultato al centro dell'azione. Non cercare altro se vuoi il suono più realistico in assoluto e gli effetti Environmental Audio - la più potente tecnologia audio per PC.
Live the experience
CREATIVE
WWW.CREATIVE.COM
© Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso. In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl


PlayStation

Syphon Filter 2

GABE LOGAN È DI RITORNO, CON IL SEGUITO DEL GIOCO CHE HA SPIAZZATO METAL GEAR SOLID! GAMES MASTER SI È INFILTRATO OLTRE LE LINEE NEMICHE PER RIPORTARNE QUESTO SERVIZIO ESCLUSIVO. SI PARTE...

Viviamo sul filo del rasoio. Basta un errore per essere scoperti; una mossa falsa equivale alla morte. Siamo a un passo dal paradiso... Si sa: nel mondo dello spionaggio internazionale e della lotta contro il terrorismo bisogna stare sempre sul chi vive. Occorre tenere la mente sgombra e vivere la propria vita seguendo poche semplici regole: mai farsi coinvolgere da qualcosa che non sia possibile abbandonare in cinque minuti, tenere gli amici vicini e i nemici ancora più vicini, mai scaldare gli avanzi di carne di maiale... questo genere di cose, insomma. Gabe Logan è il maggior esperto del settore e non c'è alcun dubbio sul fatto che la sua mente sia tra le più semplici e logiche in circolazione. Purtroppo, però, lui i nemici se li è tenuti un po' troppo vicini. I suoi misteriosi committenti, conosciuti come l'Agenzia, hanno deciso di eliminare il loro uomo migliore e ora Gabe non sa più a chi rivolgersi e di chi fidarsi. Il gioco comincia...



IL RITORNO DI SYPHON

In un mondo dove ogni buon gioco produce un seguito non sorprende di certo che uno dei maggiori successi dello scorso anno si ripresenti con tanta rapidità. Ciò che ha suscitato sorpresa, tuttavia, è proprio il successo riscosso da Syphon Filter. Fedele alla sua natura furtiva, questo gioco si è insinuato fra noi senza che quasi ce ne accorgessimo. Ancora stupefatti dalla potenza di Metal Gear Solid, sulle prime abbiamo liquidato Syphon Filter come una specie di imitazione. Una volta provato il gioco, però, tutti si sono resi conto che era diverso, speciale. Per ogni chiacchierata via radio da cinque minuti di Solid Snake, Gabe affrontava un frenetico combattimento a base di M-16 nel parco. Per ogni spostamento furtivo con la protezione della scatola di cartone in Metal Gear Solid, in Syphon Filter c'erano tremende esplosioni, inseguimenti lungo binari ferroviari e salti attraverso tetti di vetro. Era come se tutti i film con Bruce Willis, tranne Sesto Senso e Appuntamento al buio, fossero stati compressi in uno...

ALL'ULTIMO SANGUE

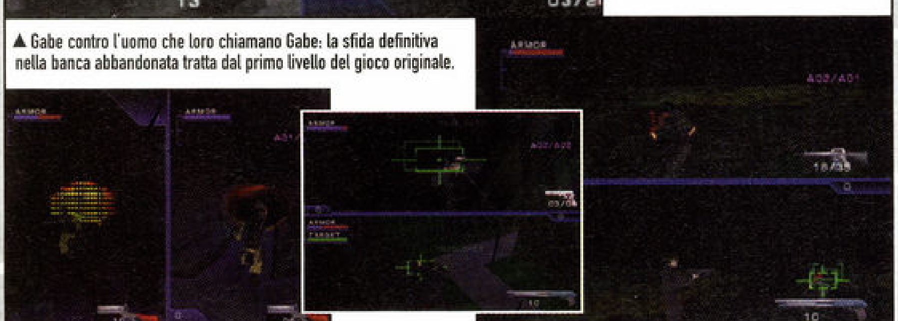
Una gradita novità di Syphon Filter 2 è l'introduzione di una modalità Deathmatch. Come in Goldeneye, potremo scegliere uno qualsiasi dei personaggi del gioco, più una manciata di armi da fuoco, per massacrarci allegramente. Tra le arene ci sono numerosi livelli del primo gioco.





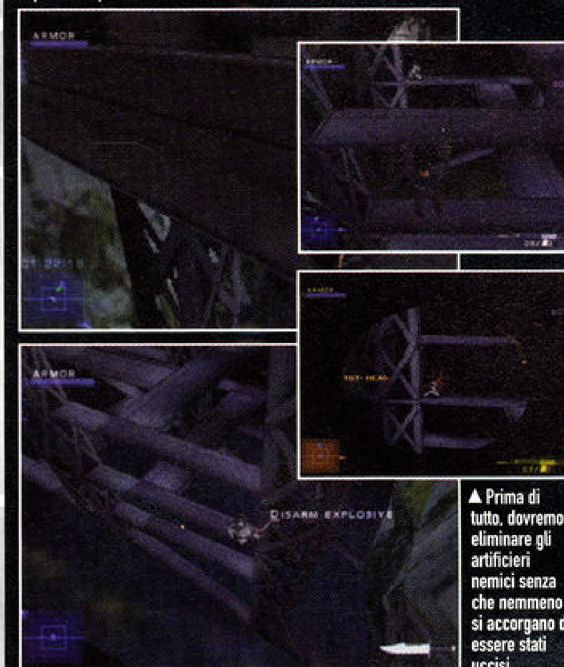
▲ Potremo scegliere fra tutti i personaggi principali del gioco. Non è Quake, ma è senz'altro spassoso.

▲ Gabe contro l'uomo che loro chiamano Gabe: la sfida definitiva nella banca abbandonata tratta dal primo livello del gioco originale.



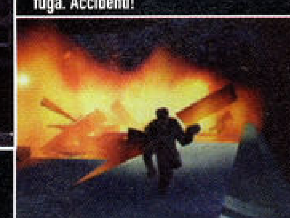
QUELL'ULTIMO PONTE

Ciò che colpisce veramente è la varietà dell'azione di gioco che Syphon Filter riesce a introdurre nel mondo delle avventure 3D. Ci sono elementi in stile platform, azione e strategia, il tutto legato da una serie di situazioni drammatiche. A un certo punto, Gabe deve eliminare silenziosamente le guardie nemiche, calandosi quindi al di sotto di un ponte per individuare e disinnescare una carica di esplosivo prima che salti in aria... una situazione mozzafiato!



▲ Prima di tutto, dovremo eliminare gli artificieri nemici senza che nemmeno si accorgano di essere stati uccisi.

▼ Dopo tutta la nostra fatica, ecco arrivare un aereo che distrugge la nostra via di fuga. Accidenti!

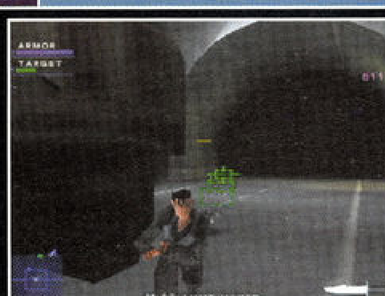


▲ Dovremo raggiungere il checkpoint non appena disattivata la bomba successiva.



IL SOLITO TRAN-TRAN

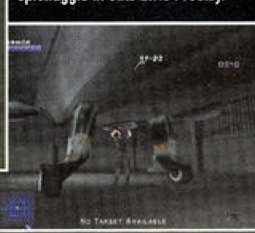
Non è stato fatto molto per modificare lo stile di gioco. È pura azione, con l'occasionale interruttore da azionare. Con lo sviluppo della trama, però, dovremo adattarci al cambiamento dei nostri obiettivi, che verranno aggiornati sulla nostra utile mappa. Si tratterà quindi di caricare, puntare, fare fuoco e correre di qua e di là.



▲ Il Re del Rock è vivo. Riecco lo spionaggio in stile Elvis Presley.







▲ Non si tratta solo di uccidere: Gabe dovrà anche individuare le zone chiave per il rifornimento di energia, trovare località specifiche e informazioni segrete. Occorrerà una perlustrazione veramente approfondita.



▲ Riecco anche la mappa che tiene conto del cambiamento degli obiettivi: un punto di riferimento vitale.



▲ L'azione prende piede ovunque: Gabe dovrà combattere anche a bordo di un treno in corsa.

► È impossibile descrivere a parole la visione notturna.



CAVIE DA LABORATORIO

L'Agenzia ha assoldato l'istituto di ricerche biologiche Pharcom per portare a termine l'operazione Syphon Filter. Quest'ultimo sta utilizzando prigionieri militari per testare il virus e per quanto ne sappiamo, l'utilizzo di esseri umani per gli esperimenti sulle armi batteriologiche è illegale. Purtroppo, Lian è una delle suddette cavie umane e inizia la sua avventura morendo lentamente in un ospedale.

► Ecco il dottor Messinger, che lavora sotto la direzione dell'Agenzia. La trama viene rivelata in tempo reale: dovremo avvicinarci abbastanza per origliare e ascoltare i piani del nemico.





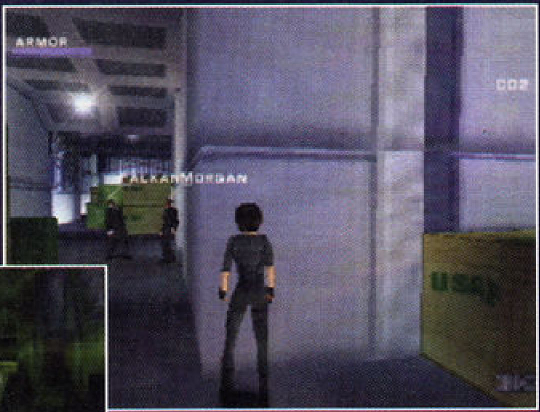


▼ Lian Xing è stata infettata dal virus e ha a disposizione un tempo limitato: poi comincerà a morire. Non c'è tempo per versare lacrime: muoviamoci!



È UN COMPLOTTO!

Non è questione di paranoia: qui TUTTI danno la caccia a Gabe e lo tengono d'occhio. Solo Gabe e Lian sono a conoscenza della minaccia del virus Syphon Filter e di conseguenza ciò che più importa a Dillon Morgan è assicurarsi che non possano parlarne... per l'eternità. Dovremo tallonare gli uomini chiave dell'Agenzia per scoprire cos'hanno davvero in mente.





▲ Ecco Dillon Morgan, intento ad assicurarsi che tutto fili liscio per l'Agenzia. Teniamolo d'occhio e scopriamo cosa sta architettando.

◄ Qui i cattivi sono gli "uomini in nero". Non è dei tipi con le pistole che dobbiamo preoccuparci... beh, un pochino sì, magari.

URRA' PER HOLLYWOOD

Fedele al più classico stile dei kolossal hollywoodiani, Syphon Filter 2 ha una trama ricchissima e presenta moltissimi personaggi loschi con intenzioni più losche ancora. Un settore deviato dell'Agenzia, il segretissimo servizio di spionaggio americano, tiene le fila di una serie di disastri internazionali apparentemente privi di collegamento. Civili innocenti vengono fucilati in una provincia cinese e una testata nucleare viene distrutta pochi secondi prima di radere al suolo il Kazakistan. Con l'acuirsi della tensione tra gli Stati Uniti e le potenze dell'est, l'Agenzia utilizza le proprie risorse segrete per raggiungere un sinistro obiettivo: la creazione del letale virus Syphon Filter. Lo spietato Dillon Morgan intende riuscire dove Rhoemer e Phagan hanno fallito nel primo gioco, vendendo il virus al prezzo più alto possibile e dando così vita alla prima superpotenza terroristica.





Bollato come criminale, ora Gabe non dovrà fronteggiare soltanto le truppe dell'Agenzia, ma anche l'esercito degli Stati Uniti!

PEDINE INCONSAPEVOLI

Intoccabile quale dipartimento del governo degli Stati Uniti, l'Agenzia ha a propria disposizione l'intera macchina militare americana. Purtroppo, quindi, tra le sue file vi sono anche un sacco di soldati innocenti. Malgrado ci diano la caccia, non sarà il caso di ucciderli. Una combinazione di astuzia e "taser" sarà sufficiente per liberarcene.



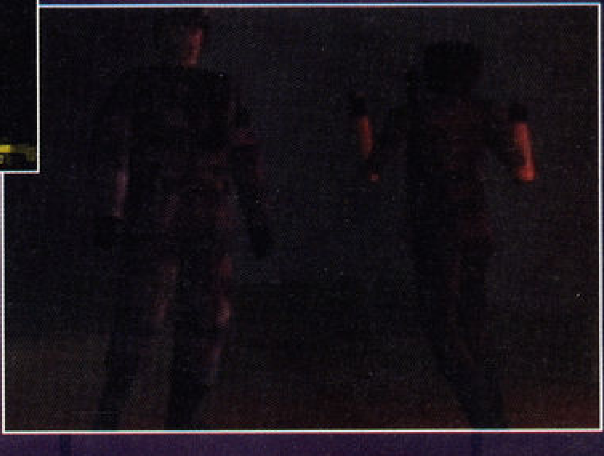
◄ Non potremo che evitare di soppiatto i militari americani: anche se disponiamo di un'arma con silenziatore, infatti, costoro sono del tutto ignari delle trame dell'Agenzia e non è giusto che muoiano nell'ignoranza. Cerchiamo di non morire nemmeno noi, però...

▼ Lian Xing abbassa la guardia. Per fortuna, però, i militari sentono puzza di bruciato e non si fidano dell'Agenzia, decidendo quindi saggiamente di lasciarla fuggire. Può partire l'inno nazionale americano...



▲ Come in Metal Gear Solid, teniamoci bassi e sfruttiamo il caos per nasconderci.



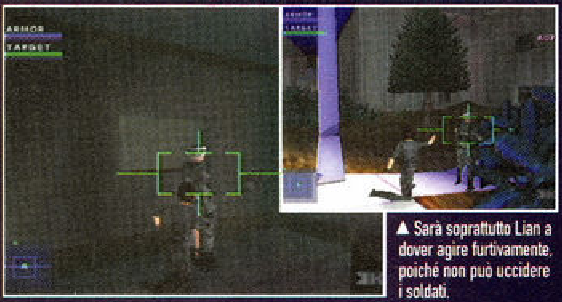


PER TUTTI...

L'azione è ricchissima in Syphon Filter: sono davvero poche le cose che questi personaggi non possono fare. Ogni obiettivo richiede un approccio e una strategia specifici. Gabe può mescolare le varie tattiche al meglio e affrontare il nemico frontalmente, con il fucile in pugno, spazzando via i suoi bersagli senza pietà. A volte, però, servirà uno stile da killer più raffinato e una tecnica più furtiva. Dal momento che gli obiettivi da raggiungere diventeranno SEMPRE più difficili, dovremo mescolare i due tipi di strategia se vorremo cavarcela.

SILENZIOSO E MORTALE...

In aree zeppe di cecchini e guardie nemiche, l'unica soluzione è mantenere un basso profilo. In mancanza di un silenziatore, dovremo vedercela con i nemici sul piano personale, per mezzo del taser o del coltello. Silenzioso e mortale...



▲ Sarà soprattutto Lian a dover agire furtivamente, poiché non può uccidere i soldati.

▼ Se corriamo le guardie possono sentirci, perciò assicuriamoci di stare bassi e di camminare con passo leggero.

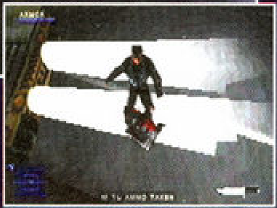




▲ Controlliamo in che direzione stanno guardando le guardie e quindi usiamo i movimenti furtivi per scivolare alle loro spalle. Piano, piano...







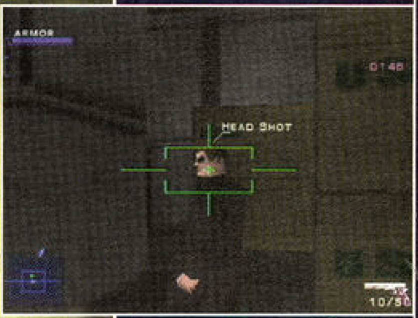
▲ Qui Lian deve far lavorare le gambe per tenere il passo con un camion in corsa e tenersi fuori dalla visuale delle guardie. Forza, ragazza, corri!

ADDOSSO!

Gabe e Lian possono correre, scattare e gettarsi a terra, riuscendo comunque a sparare con precisione grazie al sistema di puntamento automatico. Quando le truppe dell'Agenzia ci sembreranno avanzare in orde interminabili, stringiamo i denti, facciamo fuoco e vediamo un po' se ne resterà in piedi qualcuno...







▲ Tenendoci sempre in movimento potremo aggirare i nemici e coglierli di sorpresa. Diamoci sotto!

▲ A tratti, quando le cose si fanno un po' troppo tese, il gioco ci dà una mano. Ecco Gabe mettere le mani su un lanciafiamme. Roba che scotta!



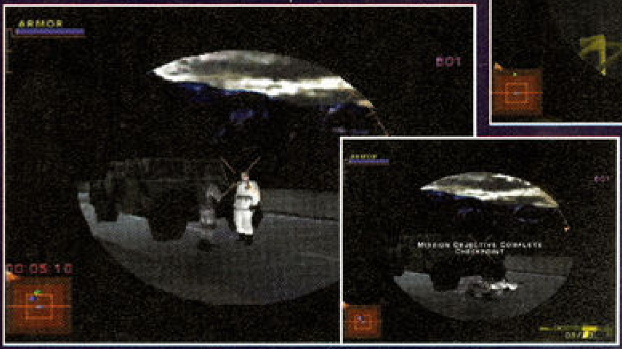


I FERRI DEL MESTIERE

Avremo la possibilità di utilizzare l'ultimo grido in fatto di armi, il fucile di precisione super-silenzioso che individua perfino i punti di impatto sul corpo umano per aumentare la precisione del tiro. Altrimenti, potremo usare il mitragliatore automatico H11, unica arma utile contro i nemici protetti dal giubbotto antiproiettile: la scelta del campione...

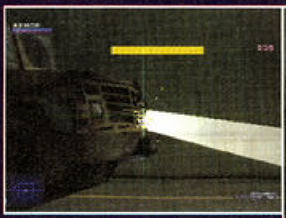


▲ Il fucile di precisione individua il bersaglio. Non resta che premere il grilletto.





▲ Utilizziamo lo scanner nell'angolo in basso a sinistra dello schermo per localizzare gli obiettivi. I punti verdi rappresentano le priorità, perciò raggiungiamoli per primi.







▲ Sfruttiamo le tenebre ed eliminiamo tutte le sorgenti luminose con qualche proiettile ben piazzato.

▲ Di fronte a un'orda di nemici con giubbotti antiproiettile solo i tiri precisi andranno a segno, perciò teniamo i nervi saldi.

IL NOSTRO EROE

Proviamo a indovinare quanti anni ha? Ne ha 36! Cioè, gliene mancano solo quattro per arrivare ai 40! Evidentemente vivere pericolosamente aiuta a non invecchiare e poi si sa, il nero snellisce... È trascorso un anno, ma è sempre lui l'uomo d'azione per eccellenza.






▲È equipaggiato per tutte le occasioni e l'inventario è come sempre facilissimo da usare.



DUE È MEGLIO

Anche questa volta Gabe è affiancato dalla sua abile assistente Lian Xing, il secondo personaggio giocabile. Sa fare tutto ciò che fa Gabe, anche se non è molto brava nel combattimento corpo a corpo. Il gioco passa alternativamente tra le due missioni separate di Gabe e di Lian, che affrontano l'Agenzia in due diverse parti del globo. Ad assisterli c'è Theresa Lipan, un'ex-agente che coordina il duplice attacco dalla sua base nel deserto. Gabe e Lian però non hanno un attimo di riposo, perché non sanno mai chi sarà il prossimo a tradirli...

FARANNO DEL LORO MEGLIO...

Lungo il cammino potremo contare sull'aiuto di diversi eroi improvvisati che faranno del loro meglio, ma più che altro riusciranno solo a renderci le cose più difficili. L'aiuto più prezioso ci verrà da Theresa Lipan, che potremo contattare nel deserto. Almeno lei non si lascerà catturare e utilizzare come ostaggio.




▲Passeremo un sacco di tempo impegnati a tirare fuori dai guai i nostri amici. Perché poi non lasciamo che si arrangino, insomma?

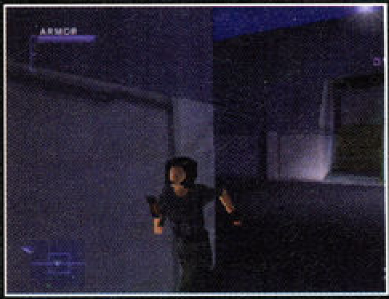




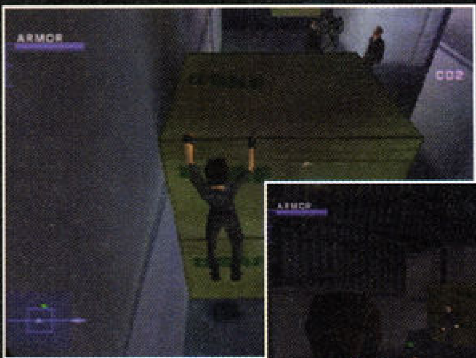
◀Ecco il nostro compagno Chancer che ci offre una mano, ma possiamo davvero fidarci di lui?

CI SA FARE, QUESTA LIAN XING...

Invece di essere un semplice personaggio di riserva, Lian, per gli amici Ian, condivide pienamente l'azione con il suo compagno Gabe. È prigioniera in una base militare americana e deve evitare le attenzioni delle guardie per tallonare Morgan e il dottor Messinger.




▲Nel secondo gioco Lian ha un po' più di sex appeal...



▲Lian ha le stesse mosse di Gabe e può combinarle al meglio.





◀C'è perfino una gustosa scenetta in cui Lian si spoglia. Insomma, c'è chi apprezza questo tipo di cose...

INTERVISTA



AI

Siamo riusciti a sequestrare Connie Booth, direttore di produzione di 989 Studios. Sotto stretta sorveglianza nel Transit di GM, la prigioniera è stata costretta a rivelare tutti i segreti del più strepitoso seguito del 2000...

Cosa puoi dirci di Syphon Filter 2?

"Syphon Filter 2 parte esattamente dal punto in cui si era interrotto il primo Syphon Filter, tranne per il fatto che ora Gabe e Lian cercano di sfuggire all'Agenzia. Inoltre, Syphon Filter 2 è un po' più vasto di Syphon Filter, occupa due CD e si divide in oltre 20 livelli per la modalità a giocatore singolo e 20 arene per la modalità a due giocatori. La trama ha più spazio nel gioco grazie a sequenze sia pre-renderizzate che in tempo reale, ma l'azione è tuttora molto intensa. Seguendo il consiglio di molti giocatori, abbiamo aumentato la frequenza dei salvataggi".

La trama segue quella del Syphon Filter originale?

"Sì, assolutamente. Se ricordate, al termine di Syphon Filter Gabe e Lian si trovano in Kazakistan e hanno appena sventato una crisi internazionale facendo saltare un ICBM pronto per il lancio che trasportava il virus Syphon Filter ed 'eliminando' il capo dell'Agenzia, Markinson, riconosciuto come uno dei principali responsabili della creazione del virus. All'inizio di Syphon Filter 2 vediamo Gabe e Lian portare a termine la soluzione del problema in Kazakistan".

Puoi darci qualche indicazione a proposito delle missioni?

"Lian Xing è stata infettata dal virus, perciò la priorità nel gioco è sopravvivere a una caccia all'uomo, infiltrandosi nell'Agenzia allo scopo di individuare una cura. Ciò interferisce con la vendita sul mercato nero del virus Syphon Filter da parte dell'associazione che ne ha orchestrato la creazione e si scatena quindi rapidamente un mortale conflitto...".



the FREElosophy, Capitolo 2: continua la grande operazione "Internet più che gratis"
Internet più che gratis.
Regaliamo 6 lire per ogni minuto di collegamento.
Dopo il grande successo di Internet più che gratis, Tiscali rilancia. Fino a tutto marzo, vecchi e nuovi abbonati potranno richiedere un bonus di 15.000 lire in telefonate Tiscali, anche se ne hanno ricevuto un altro nei mesi scorsi. Dal 1 aprile, tutti gli abbonati riceveranno un accredito di 6 lire per ogni minuto di collegamento a Tiscali Freenet. Raggiunto un credito di 20.000 lire, gli abbonati potranno spenderlo utilizzando il servizio telefonico ricaricabile Tiscali Ricaricasa, attivabile anche online. The FREElosophy, capitolo 2: Internet più che gratis.
La verità è che vorremmo regalarvi la
Professionisti Associati
Per maggiori informazioni consultare la pagina Internet seilire.tiscalinet.it. Tutti gli importi indicati sono comprensivi di IVA. Il servizio viene erogato alle condizioni contrattuali riportate nel modulo di adesione.
Attiva subito il tuo abbonamento gratuito ad Internet:
> Online: www.tiscalinet.it/attivazioni, inserendo il codice gamesmaster7135 - freenet
> Televideo: pagina 630 di TMC Video
> Numero gratuito: 800-910091
TISCALI free NET
www.tiscalinet.it

LE NOSTRE PROVE

ATTENZIONE
OPINIONI
MOLTO ESPLICITE

i g… sto mese … Master



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

PlayStation

pag. 66

RACOON CITY È INVASA DAI MOSTRI, COME AL SOLITO. SIAMO PRONTI A COMBATTERLI?

CRAZY TAXI
VIA VERDI AL 2...



p60

D2
PAURA SUL DREAMCAST



p68

DEADLY SKIES
SOLCHIAMO I CIELI



p74

MESSIAH
È FRA NOI!

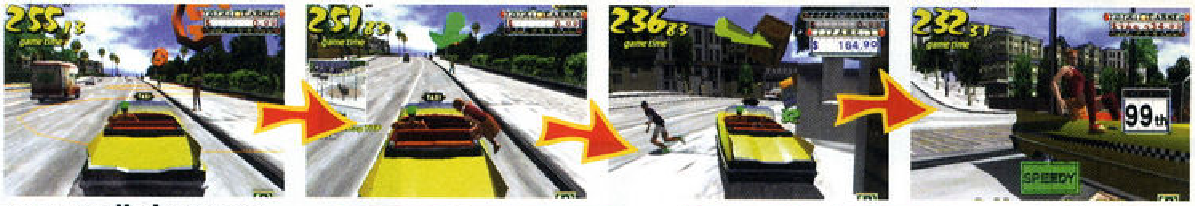


p82

ECCEZIONALE! PROVATI I GRANDI GIOCHI DEL MESE

Dreamcast

Se abbiamo già avuto il piacere di chiamare un taxi scassato alle quattro del mattino per tornare a casa dopo una notte trascorsa in giro, allora apprezzeremo la follia tassistica di questo super-titolo da sala giochi. Ventiquattromila, prego...





1 Sfrecciamo in città!

Crazy Taxi ci dà una libertà eccezionale per scorrazzare attraverso le sue due città come piloti della domenica con cinquanta tazzine di caffè sullo stomaco. Parchi, gallerie ferroviarie, centri commerciali e perfino i tetti degli edifici ci stanno aspettando!



▲ Andiamo di fretta? Allora, attraversiamo un parco. Ce la faremo!



▲ David Hasselhoff riesce a scampare all'attentato di uno psicopatico.





Il taxi è un prodotto fondamentale della nostra civiltà. Senza di esso, la vita nelle grandi città sarebbe insopportabile, con orde di pedoni stravolti dal lavoro o dal divertimento diretti a piedi verso casa che borbottano tra i denti parole insensate. Per fortuna, però, basta un richiamo per far arrivare i nostri cari amici tassisti, che ci permetteranno di adagiarci all'interno dei loro invitanti veicoli, conducendoci con sicurezza verso casa.

L'anno scorso il Dreamcast ha avuto alti e bassi. I giochi veramente grandiosi, quelli che ci terrorizzano o ci lasciano a bocca spalancata davanti alle meraviglie che appaiono sullo schermo, hanno tardato ad arrivare. Solo Soul Calibur e Shenmue danno veramente un'idea di cosa sia in grado di fare la console della prossima generazione. Pare tuttavia che questa situazione stia per cambiare, dal momento che stanno cominciando ad arrivare le versioni per Dreamcast di favolosi titoli da sala giochi, come Out Trigger, Jambo Safari e, naturalmente, Crazy Taxi.



I TASSISTI

In sostanza, il gioco prevede che noi guidiamo un taxi superveloce attraverso una città tridimensionale splendidamente riprodotta, raccogliendo passeggeri e scodellandoli presso le loro destinazioni prima di esaurire il tempo a nostra disposizione. L'idea è semplice, ma l'azione di gioco è talmente frenetica, buffa e divertente che non occorre molto tempo per rendersi conto di quanto fantastico sia Crazy Taxi. Potremo scegliere di impersonare uno tra quattro bizzarri tassisti: Axel, l'appassionato di surf, il

2 Soldi, soldi, soldi!

Tutti i nostri potenziali clienti hanno simboli del dollaro colorati che galleggiano sulla loro testa, indicando la distanza che intendono percorrere. Basterà parcheggiare il taxi nell'area del passeggero, contrassegnata da una linea colorata, e il cliente salterà a bordo.





▲ Il verde indica i clienti con il portafoglio pieno, diretti verso destinazioni distanti.

► Il rosso indica viaggi brevi: ottimo quando siamo a corto di tempo.



▲ Un prete sulla nostra macchina non guasta di certo. Preghi per noi!





▲ Vuoi stare seduto o no? I passeggeri continuano a farfugliare, a gesticolare come matti e a ridere istericamente. La cosa migliore è ignorare le loro proteste e trasportarli quanto prima alla loro destinazione, contrassegnata da una griglia verde.

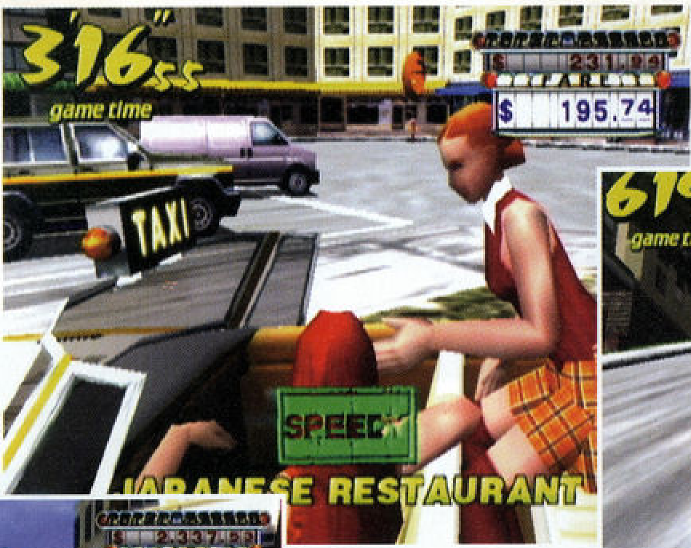
CRAZY TAXI



▲ Per guadagnare secondi preziosi è essenziale padroneggiare il Crazy Drift.



▲ A che servono le strade? Un marciapiede zeppo di pedoni è molto più divertente!



◀ "Oh, grazie, è stato velocissimo! Non vedo l'ora di fare una scorpacciata di pesce crudo!". Se porteremo rapidamente a destinazione il nostro carico umano, otterremo un premio in tempo o in denaro. Grande!

▼ Ai nostri clienti non piace arrivare tardi. Se impiegheremo troppo tempo per portarli a destinazione ci copriranno di insulti e salteranno agilmente giù dalla macchina, senza nemmeno pagare la corsa!





playboy da spiaggia B D Joe, l'affascinante Gena e Gus, una specie di aspirante Danny De Vito. I veicoli si distinguono leggermente per la loro manovrabilità: la macchina di B. D. Joe è quella più rapida, ma è piuttosto lenta sull'erba. Quella di Gena, invece, ha un'accelerazione favolosa ma perde un sacco di velocità quando urta un ostacolo... cosa che capita decisamente spesso.

Una volta scelto il nostro tassista, potremo sfrecciare attraverso due città ispirate a San Francisco: quella della versione da sala giochi, perfettamente riprodotta, oppure una metropoli nuova di zecca creata apposta per il Dreamcast, con ripide colline formicolanti di tram, autostrade intasate dal traffico, spiagge inondate dal sole e caotiche piazze. È un'opera di architettura vivente!

I PASSEGGERI

Crazy Taxi si può giocare secondo le regole della versione da sala giochi, ossia continuando a migliorare il nostro tempo di gioco nel portare a destinazione il nostro carico umano, oppure giocando per tre, cinque o 10 minuti. I nostri potenziali clienti sono facilmente distinguibili: urlano 'taxi!' e hanno un grande simbolo del dollaro che galleggia sopra le loro teste. I diversi colori di questo simbolo rappresentano le diverse distanze necessarie per portare a destinazione i passeggeri: più lontano vorranno arrivare, più saranno i quattrini che otterremo per comprarci quel bel Garfield a ventosa che abbiamo sempre desiderato attaccare al lunotto posteriore.

SEGUIRE LE FRECCE

Una volta raccolto un cliente, non dovremo che premere l'acceleratore e trasportare il nostro ospite verso la sua destinazione quanto più rapidamente possibile, seguendo la freccia verde visibile in alto sullo schermo, che indica appunto la destinazione. È qui che arriva la parte più entusiasmante del gioco: il nostro taxi avanza sbandando e sfrecciando fra cabine telefoniche, panchine, furgoni, autobus e macchine. È troppo divertente vedere i pedoni urlare e gettarsi da parte, mentre gli altri veicoli si schiantano e si ribaltano a causa delle nostre caotiche manovre di guida. Crazy Taxi non è Driver: le macchine non subiscono danni e i movimenti sono del tutto irreali, ma l'idea è proprio questa: è un gioco di guida pazzesco, folle, una divertentissima scorribanda da cartone animato attraverso vie intasate di traffico e vicoli secondari. Se preferiamo un'esperienza di guida alla Gran Turismo, con la possibilità di modificare la pressione dell'asse del cambio eccetera, allora Crazy Taxi non fa decisamente al caso nostro.

PROFONDITÀ

Si potrebbe pensare che la conversione di un titolo da sala giochi come Crazy Taxi ➜

3 Gli sponsor di oggi!

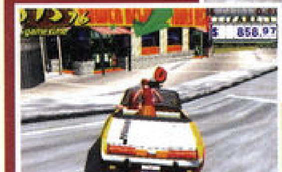
"...Ancora Crazy Taxi, dopo una breve interruzione pubblicitaria!". Il gioco è zeppo di pubblicità di grandi multinazionali, come Kentucky Fried Chicken, Pizza Hut, Tower Records e Fila. Certo, aumentano il realismo della città, ma lasciano l'amaro in bocca... sembra quasi di entrare in un negozio! Speriamo di non dover assistere all'invasione dei nostri videogiochi da parte di queste sponsorizzazioni selvagge.





▲ Corriamo, il nostro passeggero muore di fame!

▼ Presto! Devo comprare il singolo di Celine Dion!



▲ "Una pizza ai peperoni per il Sig. Rossi in Corso Garibaldi 42!". Se ci stancheremo di fare i tassisti, potremo sempre aprire una pizzeria con consegne a domicilio...

▼ Effettuando folli balzi e acrobazie potremo impressionare il cliente guadagnandoci un sacco di denaro extra. Potremo effettuare salti ancora più spettacolari con il Crazy Dash, che imprime una terrificante spinta extra al nostro veicolo. E vai!



▲ Il porto ha un aspetto completamente diverso dopo il tramonto.

▼ Ecco di nuovo uno studente di scuola guida.







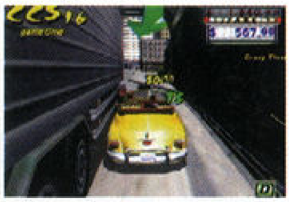
▲ Purtroppo, il nostro cliente si è già infilato nel negozio Levis per arraffare un paio di jeans ben stirati.



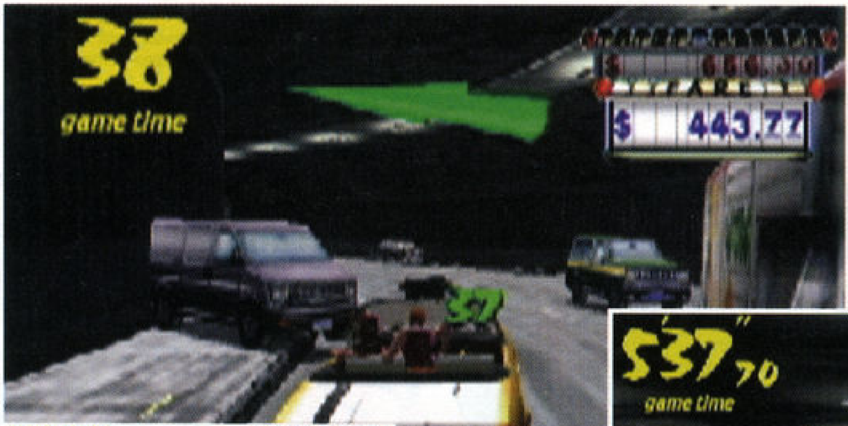
▲ Ecco, pigiamo l'acceleratore, spacchiamo la vetrina e arraffiamo quante più scarpe da ginnastica possibile. Avanti!

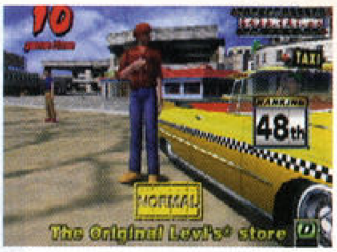
DATI ▶ PERSONAGGI: 4 · AUTO: MOLTE · CLACSON: CERTO · VICARI: 1 · MUSICA: FASTIDIOSA · MULTI-PLAYER: NIENTE

▶ Ehi, non siamo mica in Inghilterra... teniamoci a destra. A DESTRA! Seguiamo la freccia a portiamo rapidamente a destinazione il passeggero... lasciando perdere gli insopportabili sensi unici.

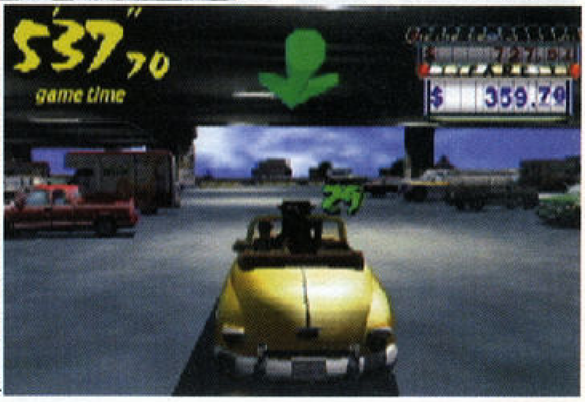


▲ Tuffarsi dentro e fuori dal traffico? È nocivo per la pressione sanguigna del passeggero, ma salutare per le nostre finanze di tassisti!





▲ Ci sono scorciatoie nascoste in tutta la città, tra le quali questo utilissimo parcheggio a più piani.

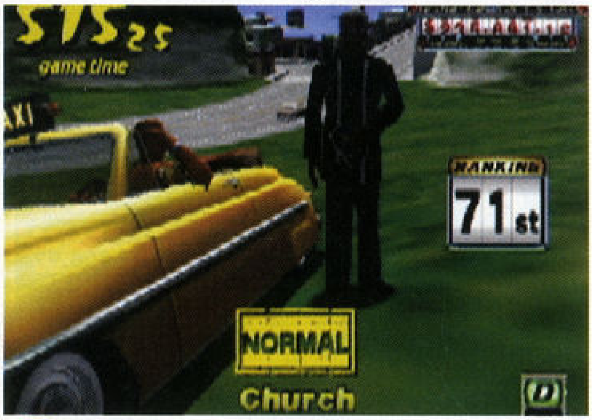




▲ Insegua quel tram! Queste città, ispirate a San Francisco, presentano sfondi e veicoli incredibilmente dettagliati.



◀ Una speciale veduta ravvicinata di un taxi di New York.



4 Spacchiamo tutto!

Poter irrompere in una piazza affollata, distruggendo tutto e provocando un caos totale... fantastico!



▲ I pedoni hanno il brutto vizio di tirarsi da parte.





▲ Prendi questo, stupida cabina! Provate di nuovo a mandarmi una bolletta del telefono salata... vi faccio fuori!

rischi di diventare noiosa dopo un po', dal momento che ora potremo giocarci tutte le volte che vorremo senza dover ogni volta inserire nella fessura le nostre sudate monetine. Beh, non è così. A prima vista sembra un gioco abbastanza piatto, ma più ci si addentra più si notano nuovi dettagli nell'azione. Lentamente cominciano a comparire delle scorciatoie, che ci permetteranno magari di evitare un paio di brutte curve infilandoci in un parcheggio a più piani e lanciandoci quindi in volo da un piano superiore, risparmiando qualche prezioso secondo. Ci sono passaggi segreti, più le mosse speciali in stile combo del Crazy Dash, che ci imprime uno scatto di velocità e del Crazy Drift, che ci permette di superare le curve in uno stridere di freni nel più puro stile Starsky e Hutch.

LA RICOMPENSA

Una volta presa confidenza con il gioco, cominceremo a mettere da parte quattrini e impareremo qualche sistema extra per aumentare le nostre entrate. Un ottimo metodo per farlo consiste nell'impressionare il nostro passeggero con una serie di Crazy Through: si tratta dell'arte di infilarsi dentro e fuori tra auto e camion senza tamponarli. Un altro sistema carino per fare soldi è l'utilizzo di salti spettacolari e acrobazie varie, che faranno strillare di piacere il nostro carico umano e ci frutteranno una mancia d'eccezione al termine della corsa. Il modo migliore per mettere da parte un po' di amati dollari, però, consiste nel portare a destinazione il passeggero in tempo da record, servendoci soltanto della nostra abilità di guida e di qualche opportuna scorciatoia. Dopo qualche ora di gioco ci convinceremo di "saperci fare" come i veri professionisti del taxi e di essere quindi in grado di portare i clienti a destinazione ancora più rapidamente, spesso senza nemmeno l'aiuto della freccia verde. Il giudizio della nostra prestazione potrà andare da Speedy, che ci frutterà un premio in tempo o in denaro a seconda della modalità di gioco da noi scelta, fino a Bad, nel qual caso il cliente ci insulterà e salterà giù dal taxi senza nemmeno pagare. Alla fine del gioco i nostri guadagni verranno assommati in un totale e otterremo una valutazione complessiva, che potremo salvare su VMU e quindi sfoggiare con i nostri amici.

CRAZY BOX

Oltre a presentare un ambiente urbano nuovo di zecca, questa versione per Dreamcast offre anche una favolosa raccolta di giochi secondari, che vanno sotto il nome di Crazy Box. Si tratta di una serie di mini-sfide, per esempio un colossale salto tipo olimpiadi invernali e una prova in cui dovremo far scoppiare con il nostro taxi tutti i palloncini rispettando un tiratissimo limite di tempo. Altre prove prevedono il trasporto dei clienti a destinazioni raggiungibili soltanto mediante balzi mozzafiato oltre il mare aperto, che spesso si risolveranno in catastrofici tuffi. Tutti i mini-giochi sono divertentissimi e ci terranno impegnati per ore e ore nel tentativo di completarli per avere accesso ai livelli bonus speciali, tra i quali uno straordinario gioco di bowling. Crazy Box non è soltanto un avvincente ed entusiasmante supplemento di Crazy Taxi, ma costituisce anche un divertente sistema per apprendere le tecniche del Crazy Dash e del Crazy Drift che, una volta padroneggiate, introducono una dimensione del tutto nuova nel gioco principale.

BELLE FIGURE

Questo folle gioco tassistico presenta una grafica tra le migliori mai viste su una console: l'espressione "qualità a livello di sala giochi" può finalmente essere impiegata senza timore di cadere nel ridicolo. Tutto sfreccia con la massima fluidità ed è splendidamente animato: effetti speciali come bagliori e ombre, edifici incredibilmente ricchi di dettagli, centinaia di automezzi fiammanti, tram, ponti, alberi e fontane... Ci sono poi i pedoni e i clienti, tra i quali tifosi di baseball con la pancia piena di birra, preti, punk con i capelli rosa e ragazze da urlo in calzoncini. I passeggeri sono superbamente animati: si piegano a destra e a sinistra quando superiamo le curve più strette e commentano deliziati o disgustati le nostre abilità di piloti. Ciò che colpisce della grafica di Crazy Taxi è la sua straordinaria velocità. Il Dreamcast scaraventa i pixel sullo schermo a un ritmo talmente

5 Strani individui...

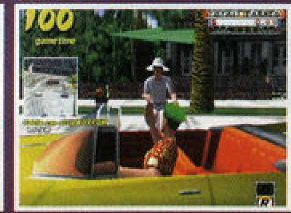
Crazy Taxi è zeppo di clienti extra nascosti nei posti più strani: sul tetto di un edificio, per esempio, o sott'acqua. Raccogliendoli e portandoli a destinazione potremo guadagnare un sacco di quattrini!



▲ Bonjour! Taxi, s'il vous plait! Jacques Cousteau vuole un passaggio per la superficie.



▲ Questa vecchietta attende il nostro taxi in cima a un altissimo palazzo.



▲ "Sì, ti ci porto a destinazione, ma prima dovrai toglierti quello stupido cappello".



Games Master

IL TASSISTA PAZZO!

Dopo qualche ora trascorsa sfrecciando attraverso queste città completamente distruttibili non riusciremo più a staccarci da questa folle ed entusiasmante "simulazione di professione" di Sega.

CRAZY TAXI

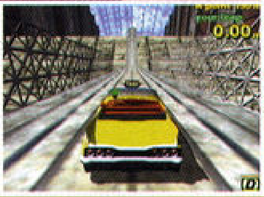
RITAGLIALO E APPENDILO!

6 Crazy Box!

Crazy Box è uno degli elementi più bizzarri del gioco: si tratta di una raccolta di folli mini-giochi grazie ai quali impareremo le manovre essenziali per la guida del taxi, oltre che i migliori sistemi per far esplodere palloncini ed effettuare salti in stile sciistico!













7 Bonus!

Potremo aumentare il guadagno della corsa del nostro tassista sbalordendo i nostri impressionabili passeggeri mediante le manovre Crazy Jump e Crazy Thorugh. Yuuhuu!



▲ Niente paura, sono un ottimo guidatore... ho preso la patente ieri.



▲ Solo un dollaro per il modo in cui ho superato quella curva? Che taccagneria!

← fenomenale che a volte risulta difficile stargli dietro. Molti dei dettagli più sottili del gioco, come per esempio le azioni del passeggero e la baraonda che si svolge intorno al nostro taxi, sono effettivamente visibili soltanto quando si osserva qualcun altro giocare: è davvero impressionante. Certo, si nota un leggero effetto di "oggetti che compaiono dal nulla" a distanza e a volte i pedoni sembrano "passare attraverso" la nostra macchina come fantasmi, ma si tratta di difetti di poco conto nell'ambito di un tripudio di immagini realizzato splendidamente.

PUBBLICITA'

Durante i nostri viaggi attraverso le due città, i passeggeri ci chiederanno di condurli al Pizza Hut, da Tower Records e presso altre grandi negozi realmente esistenti. Questa sfacciata pubblicità si può considerare, a scelta, come un sistema per aumentare il realismo del gioco o come una preoccupante invasione condotta dalle grandi aziende nel mondo dei nostri amati videogiochi. Alcuni di noi avranno notato che il protagonista di Shenmue beve un lungo sorso da una lattina di Coca-Cola. Speriamo che non sia l'inizio di un sistema destinato a diffondersi. Speriamo, cioè, di non trovare nel prossimo titolo della serie Legend of Zelda una scena filmata in cui le ultime parole pronunciate da qualche straordinario personaggio in punto di morte siano: 'ricorda, figlio mio... ricorda... che non c'è niente di meglio del gusto rinfrescante di una Heineken!'.

MUSICA!

Crazy Taxi ha una colonna sonora rock, a base di gustosi pezzi prodotti da gruppi di studentelli punk americani come gli Offspring e i Bad Religion. Senza offesa, ma dopo un po' i loro inni pop a base di schitarrate e urla cominciano a dare un po' sui nervi; per fortuna c'è un'opzione che consente di spegnere l'autoradio. Gli effetti sonori ambientali sono ottimi: il rombo del motore del taxi, le urla dei passanti, i clacson, lo schianto delle lamiere e il campanello dei tram sono elementi che aumentano il realismo del mondo sconfinato creato dal gioco, rendendo ancora più godibile la nostra folle scorribanda.

AH, AH, AH

Se c'è una cosa che non manca in questo gioco è il senso dell'umorismo. La gutturale voce fuori campo di Crazy Taxi ci comunica che potremo fare un po' di "folli quattrini" in "tre folli minuti" e costituisce un insolito e divertente sottofondo per l'azione principale. I personaggi del gioco fanno ridicoli commenti. Per esempio, i passeggeri ci dicono di 'tenere gli occhi sulla strada' quando finiamo addosso a un altro veicolo e Gus, il



▲ Un tassista dà uno sguardo atterrito a un grosso elicottero...



▲ Portiamo il sacerdote in chiesa in tempo o ci attireremo una punizione divina!

▼ Mamma mia... sarebbe meglio non volare con la macchina.



▲ Guidare attraverso un centro commerciale: ecco l'ultima follia americana. "Mi scusi, dove sono i negozi di scarpe?"





8 Prospettive allettanti!

Stanchi della solita visuale? Crazy Taxi ci offre una serie di inquadrature buffe e diverse, tra cui riprese in stile televisivo assolutamente grandiose, che tuttavia disorientano molto.







▲ Questa visuale stile "praticamente ci finisco addosso" non è esattamente il massimo per la sicurezza stradale.

▲ La visuale alla Grand Theft Auto è ottima, ma rende meno divertente il gioco.

◀ Spegniamo il motore, mettiamo in folle e... via!!!

CRAZY TAXI

9 Avanti!

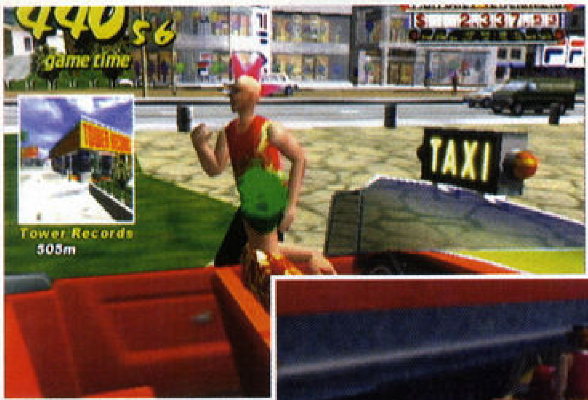
Dovremo seguire la freccia verde con la maggiore precisione possibile, imboccando il percorso più breve attraverso parcheggi, fontane e strade a senso unico.



▲ Notte di Capodanno... il momento ideale per fare i buffoni tuffandoci nella fontana!



▲ Ecco un sacco di materiale per la prossima serie di trasmissioni verità sulla polizia.

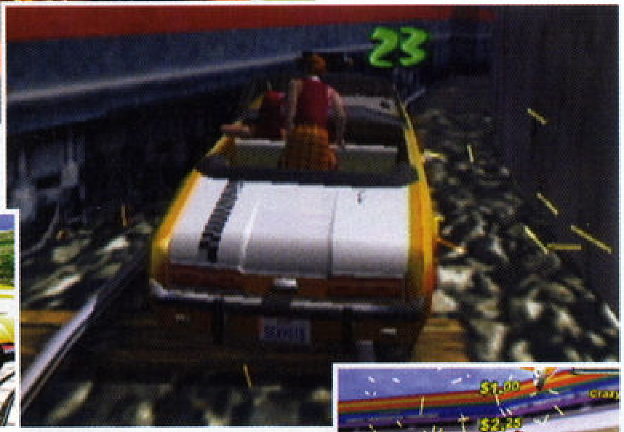


▼ Gus tenta di superare con un balzo un treno in corsa. Certo che questi tassisti se la spassano.



▼ Oh, vuoi andare da Tower Records? Grande! Ti ci porto con piacere!





"Il nostro taxi sfreccia tra cabine telefoniche, panchine, furgoni, autobus e macchine. È terrificante!"

tassista di mezza età, annuncia di tanto in tanto con aria annoiata di avere 'bisogno di una birra'. Alcuni elementi sembrano essere stati introdotti soltanto per ragioni umoristiche: è il caso dei clienti con maschera e boccaglio che ci attendono sotto la superficie del mare e del fatto che le statistiche relative ai quattro tassisti includano anche il 'gruppo sanguigno'... C'è poi la parte relativa alla guida vera e propria: il nostro veicolo sfreccia seminando catastrofi attraverso ambientazioni ridicole, come una galleria ferroviaria e un supermercato zeppo di clienti terrorizzati.

CHE FOLLIE!

La carrozzeria di Crazy Taxi, comunque, mostra qualche piccola imperfezione. Il difetto principale è l'assenza di una modalità a due giocatori. Una caccia al passeggero contro il tempo sarebbe stata favolosa e non ci sarebbe dispiaciuta una modalità replay che utilizzasse le diverse inquadrature utilizzabili nel gioco. L'assenza di questi due elementi, comunque, non è sufficiente a rovinare questa godibilissima scorribanda urbana. Perfino il folle Taxi Driver interpretato da Robert De Niro avrebbe apprezzato questo gioco, malgrado manchi della violenza psicotica e degli squallidi bassifondi che caratterizzano il film.

TAXI!

In ogni caso questo è un favoloso titolo per Dreamcast su cui qualsiasi appassionato che si rispetti non potrà che mettere le mani il più presto possibile. Crazy Taxi è un classico da sala giochi nel miglior senso del termine: è sfacciatamente buffo e ha un fascino immediato. La grafica è semplicemente splendida, con panorami urbani sbalorditivi ad alta risoluzione che sfrecciano intorno a noi a velocità incredibile. La versione per Dreamcast aggiunge a quella da sala giochi una città nuova di zecca, più una quantità di opzioni e di giochi secondari altrettanto divertenti e avvincenti del gioco principale. Si potrebbe obiettare che la sua profondità non è pari, per esempio, a quella di Driver e che i movimenti del taxi sono eccessivamente irreali; questa obiezione, però, sarebbe del tutto fuori luogo, dal momento che questo si presenta come un titolo ultra-veloce a base di divertimento puro e non si prende troppo sul serio. Sega ha fatto le cose in grande con la sua prima serie di "simulazioni professionali"; speriamo che ciò sia di buon augurio per gli altri capolavori da sala giochi che attendono di risorgere a nuova vita sul Dreamcast. Non perdiamo tempo: prendiamoci un Dreamcast e gettiamoci in Crazy Taxi.



▲ B. D. Joe pensa di essere un dritto, ma qualcuno dovrebbe spiegargli che le camicie tinte in casa andavano di moda una decina di anni fa.









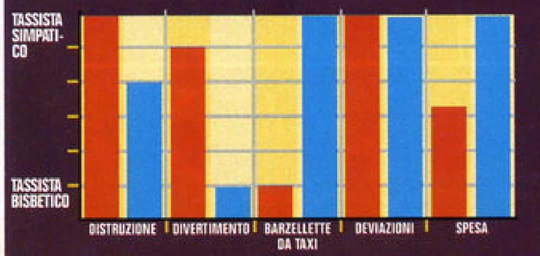


▲ Guidare in retromarcia lungo una strada affollata non è proprio il massimo...

◄ Alla fine potremo vedere il totale dei nostri guadagni, il grado e la classe.

TAXI CONTRO TAXI

Come si piazza Crazy Taxi a confronto di un viaggio da incubo in un taxi vero? Diamo un'occhiata...



il giudizio

aspetto

Una grafica incredibilmente brillante, che schizza a una velocità spettacolare. Un gioco veramente splendido.

giocabilità

Iniziare è facile, giocare è divertentissimo. L'azione, poi, nasconde un sacco di dettagli extra.

longevità

Ci sono un sacco di attrattive a lungo termine, con due enormi città e moltissimi mini-giochi.

il meglio

Guidare attraverso la città a tutta velocità, andando a sbattere dappertutto e provocando un caos colossale.



il peggio

Quando il gioco finisce e ci tocca ricominciare da capo... dannazione!



Un frenetico e divertente gioco di taxi assolutamente sbalorditivo da vedere e veramente godibile da giocare. Originale e divertente. **Decisamente ottimo.**

90%

Se ci piace questo... non c'è niente di paragonabile per Dreamcast, ma ci sono Driver per PlayStation e Midtown Madness per PC.

PlayStation

Eccoci di ritorno nella grande Raccoon City per verificare se gli zombi fanno ancora paura. Di nuovo contro Umbrella, dunque... meglio portare con noi un fucile.

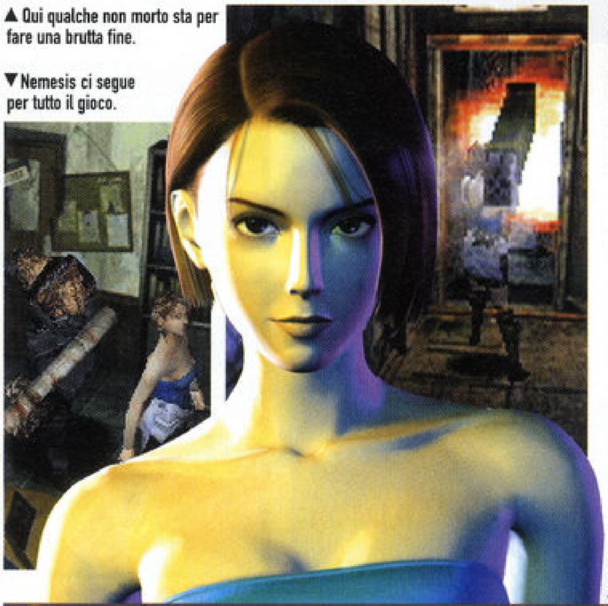


RESIDENT EVIL 3



▲ Qui qualche non morto sta per fare una brutta fine.

▼ Nemesis ci segue per tutto il gioco.







Gli zombi non li batte nessuno. O meglio, si possono anche battere, magari con un bel randello, ma quello che intendiamo dire è che sono sempre i migliori.
Possiamo far loro saltare la testa, spezzare loro le ginocchia e calpestarne la faccia, ma non se la prendono. Sono un po' come dei parenti brontoloni: se ne vanno in giro lamentandosi tutto il tempo, ma sono sempre pronti a stringerci in un caldo abbraccio. Magari preferiremmo nasconderci in soffitta piuttosto che lasciarli avvicinare, ma alla fin fine li adoriamo e ci fa sempre piacere vederli.

I NOSTRI AMICI

Ciò è dovuto soprattutto al fatto che non fanno più paura come una volta. Anni fa, giocando con Resident Evil, bastava il rumore dei loro passi strascicati nella nostra direzione per farci terrorizzare. Ormai, però, gli zombi non fanno più tutto questo effetto e quasi ci dispiace per loro. Insomma, possiamo semplicemente evitarli correndo. Con l'evolversi della serie Resident Evil, però, gli sviluppatori hanno controbilanciato la debolezza degli zombi attraverso la quantità. Considerando che fino a nove morti viventi possono comparire sullo schermo in una sola volta, la prima cosa che colpisce di Resident Evil 3 è la sua ricchezza di azione.

Anche dopo essere state ripulite, le strade continuano a ripopolarsi di una sequela interminabile di cannibali biascicanti, perciò non c'è mai un attimo per riposarsi. Questo gioco è uno sparatutto almeno tanto quanto è un titolo di orrore e sopravvivenza e al suo confronto Silent Hill è vivace come una giornata trascorsa in compagnia di un gruppo dark*.

SENTIRSI A CASA

Non è cambiato molto nel mondo di Resident Evil. Gli sfondi sono ancora a due dimensioni, l'azione mantiene gli stessi limiti e la trama è analoga. Ci si sente leggermente truffati notando che Capcom si è guardata bene dal creare qualcosa di nuovo. Poi, però, si comincia a giocare e ci si rende conto che non avrebbe avuto alcun senso modificare una formula



1 In due contro l'inferno!

Come al solito ci sono due personaggi giocabili: l'adorabile eroina del primo gioco Jill Valentine e il colosso sudamericano Carlos che subentra a Jill quando lei si sente poco bene.





▲ Malgrado il visetto innocente, le spalle strette e il maglione legato intorno alla vita, Jill è veramente letale.



► Jill è stata contagiata dal virus T, perciò sbrighiamoci, prima che si riduca una schifezza.



▲ Proviamo a lanciare un bastone... magari basterà a distrarlo.



SVILUPPATORE: CAPCOM
EDITORE: EIDOS
GENERE: AZIONE 3D
GIOCATORI: 1
CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK
ALTRE VERSIONI: NESSUNA

2 Il cattivone di turno!

Tutti ormai conoscono Nemesis: così grosso e brutto, è impossibile sbagliarsi. Ci sono però molti altri esseri malvagi pronti a romperci il muso non appena li incontreremo. Ovviamente non mancano i classici zombi, ma c'è anche qualche faccia nuova.





▲ "Ti ho detto che questa puzza c'era già da prima, perciò è inutile che guardi me!"



◀ Incontreremo Orm proprio quando preferiremmo evitare un combattimento con un verme gigante.





▲ I Drain Deimos non sono pericolosi come sembrano. Pronti a estrarre l'arma, però...

▼ Nikolai ha deciso di renderci la vita difficile, come se non lo fosse già abbastanza.

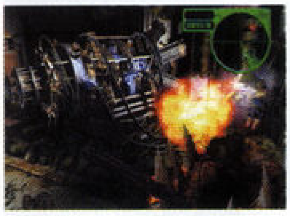


GM CAPOLAVORO

collaudata e perfettamente funzionante. Capcom si è limitata a rielaborare e a reinventare gli elementi già esistenti per ridare vita a una serie che avrebbe potuto apparire ormai stantia nella sua terza incarnazione. Gli enigmi ora sono casuali e non possono quindi essere risolti istantaneamente dando una sbirciata alla soluzione del gioco. Al contrario, richiedono una certa dose di pazienza e di ragionamento. Questa volta, la possibilità di combinare tra loro più oggetti presenti nell'inventario viene sfruttata più a fondo per gli enigmi, anche attraverso l'introduzione di un nuovo procedimento per la creazione delle munizioni. Jill inoltre è leggermente più agile di quanto fosse nel titolo originale. Premendo al momento giusto i pulsanti laterali potremo fare sì che schivi gli attacchi e scarti lateralmente gli avversari: una possibilità molto utile quando si tratta di affrontare i cani.

PROFONDITÀ

Un altro fattore che imprime a Resident Evil la spinta necessaria per sostenere la sua terza incarnazione, nonché per espandersi anche sul Dreamcast attraverso Resident Evil Code: Veronica, è la sua trama. Ha compiuto notevoli passi avanti rispetto alla storiella da film di serie B del primo gioco e ci spinge a desiderare di arrivare sempre più avanti, per assistere alla prossima spettacolare scena filmata e per sapere di più sulle trame e sui segreti di Umbrella. In parole povere, si tratta di una nuova porzione di una pietanza già nota: c'è tutto quello che potremmo attenderci da un titolo Resident Evil, ma l'intera esperienza di gioco è stata rimessa a nuovo in modo davvero ottimo. Rimarremo inchiodati dalla prima, incredibile sequenza introduttiva fino all'ultimo scontro mozzafiato con Nemesis, solo per scoprire di avere voglia di ricominciare da capo. Questa è giocabilità di prima categoria, servita su un piatto d'argento. Filiamo a comprarlo.



▲ Il Rail Cannon è ingombrante da portare dietro, ma è bello averne uno a disposizione.

3 Novità

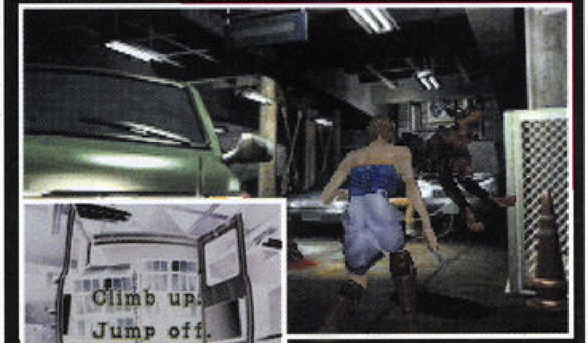
L'azione di gioco è semplice come sempre, anche se c'è qualche novità. Ora ci sono percorsi alternativi che allungano indefinitamente la longevità del gioco; inoltre, potremo scartare di lato per schivare gli attacchi degli zombi.





▲ Carlos ottiene la stessa calda accoglienza di Jill.

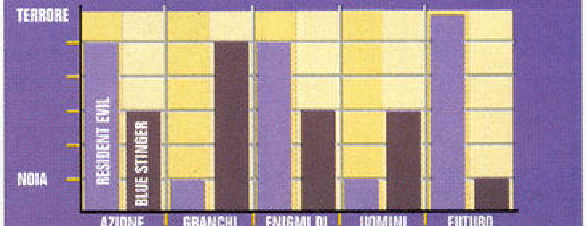
◀ Zombi motorizzati.



▲ Jill dispone ora di una pratica mossa che le consente di schivare il pericolo.

SFIDA TRA ORRORI...

Resident Evil ha ancora un vantaggio rispetto ai suoi numerosi concorrenti? Si faccia avanti Blue Stinger...



*deprimente per definizione

"Più sparatutto che titolo di orrore e sopravvivenza, questo gioco fa apparire Silent Hill vivace come un gruppo dark."

il giudizio

aspetto

Gli sfondi a due dimensioni saranno anche statici, ma questo rimane il più cinematografico dei titoli per PlayStation.

giocabilità

Perfettamente in equilibrio tra la sensazione di sfida e la frustrazione. Semplice ed efficace.

longevità

Lo completeremo in una settimana, ma i percorsi alternativi ci faranno rigiocare più volte.

il meglio

Le superbe sequenze filmate valgono da sole il prezzo del gioco... o metà del prezzo, diciamo.



il peggio

Malgrado l'azione di gioco sia tuttora semplice e piacevole, il sistema di puntamento automatico rende a volte difficili i combattimenti con i mostri.



Ciò che è bello non stufa mai e non ci sono molti giochi più belli di questo. Acquistiamolo per incoraggiare Capcom a farne altri.

94%

Se ci piace questo... ci sono Resident Evil 1 e 2. Dino Crisis è il massimo. Prendiamoci inoltre un Dreamcast: Resident Evil Code Veronica è grandioso.

È passato un sacco di tempo; la trama di questo gioco è fra le più avvincenti che ci capiterà mai di incontrare. Peccato che passeremo gran parte della partita stando a guardare, più che giocando...



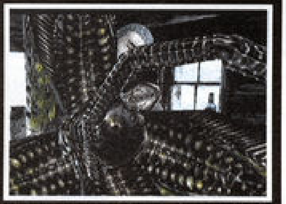
D2



1 Prendi questa, zucchina!

Passeggiando nella neve dovremo stare sempre con gli occhi aperti, nel caso che uno di questi orrendi vegetali salti fuori all'improvviso. Fortunatamente, non appena si presenterà il combattimento la pistola ci balzerà in mano automaticamente. Ottima idea...





▲ Quello, una volta, era un uomo. Probabilmente ha visto giorni migliori...



Se piccolo è bello, allora D è stato senz'altro il miglior gioco di tutti i tempi. Si trattava di uno dei primi titoli di azione e avventura per PlayStation, apparso anche in versione per Saturn, ricco di promesse ma non di molto altro, soprattutto date la sua brevità e la sua facilità. È tuttavia rimasto memorabile per il cannibalismo e l'atmosfera lugubre che lo caratterizzavano.

Quattro anni dopo, ecco di ritorno Laura Parton, la sua sfortunata eroina, questa volta in un gioco per Dreamcast dall'originale titolo di D2.



TRAMA DA BRIVIDO

Dopo il flirt del primo gioco con le ambientazioni medievali, D2 si è evoluto in un titolo di orrore e sopravvivenza ambientato al giorno d'oggi nelle selvagge terre del Canada. La trama in D2 è importante quanto l'azione; nel gioco si susseguono dozzine di lunghe scene filmate destinate a spiegare cosa stia accadendo. In un certo senso è una specie di film interattivo, un'idea che attira più o meno quanto quella della realtà virtuale... Vestiremo i panni della combattiva Laura, alle prese con una giornata decisamente "no". Dopo essersi imbarcati tranquillamente su un aereo per il Canada, i passeggeri vengono brutalmente risvegliati dal loro torpore collettivo da una banda di dirottatori, uno dei quali sembra essere in grado di prevedere il futuro e si accorge che un asteroide si sta muovendo in direzione dell'aereo. Prevedibilmente, il velivolo viene presto colpito dal suddetto asteroide, il che non si può certo definire un avvenimento fortunato. L'aereo fa un tuffo e Laura si risveglia all'interno di una piccola capanna. Come se non fosse già abbastanza brutto trovarsi sperduti nel bel mezzo del Canada, ecco che a questo punto dei raccapriccianti mostri dotati di tentacoli cominciano a far sentire la propria presenza. Basti dire che questi esseri adorano fare a pezzi gli esseri umani. Purtroppo, però, D2 è tutt'altro che una scorribanda in stile sparatutto a base di massacro di alieni; si tratta invece di un'avventura epica, con marcate caratteristiche da gioco di ruolo. D'altra parte, un titolo che occupa ben quattro CD non può che avere una certa profondità.

2 Ciak! Si gira...

In D2 ci sono dozzine di scene filmate: si va dalle più brevi, che appaiono quando raccogliamo un oggetto o apriamo una porta, fino alle più lunghe, che si svolgono quando incontriamo un altro personaggio o facciamo una scoperta particolarmente sorprendente...



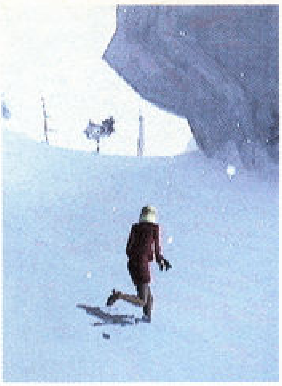
▲ "OK, adesso cosa facciamo?" "E che cavolo ne so?!".

► PRONTO, MI SENTI? SONO SUL TRENO! SUL TRENO!!!".



▲ Trascorreremo un sacco di tempo arrancando nella neve. Peccato davvero non avere un paio di racchette da legarsi ai piedi.

◄ "Che male ho fatto per meritarmi tutto ciò?" E chi lo sa...



► Ormai pensavamo che si fosse liberata delle scarpe col tacco.



◄ Nessuna pietà per uno che ha un bitorzolo al posto della testa: imbottiamolo di piombo!

► Facendo fuori un nemico saremo premiati con punti esperienza. Potremo scambiarli quindi con valuta pregiata. Più o meno...





▼ È davvero il pupazzo di neve più brutto della storia.



UNA DONNA D'AZIONE

Ogni volta che si effettua un'azione, anche la più insignificante come per esempio l'apertura di una porta, ecco apparire una scena filmata. All'interno di una stanza, per esempio, non potremo spostarci liberamente in qualsiasi direzione, ma dovremo concentrarci su "oggetti chiave" di fronte ai quali sarà abbastanza ovvio il momento in cui dovremo premere il pulsante di azione. Naturalmente, poi, non mancano i classici combattimenti casuali. Stiamo magari passeggiando tranquillamente ed ecco che, senza alcuna ragione apparente, salta fuori un'altra di quelle diaboliche piante mutanti decisa a fare del suo meglio per... beh, per farci alcune cose molto brutte. La conseguenza è che, non sapendo mai con esattezza quando apparirà il prossimo mostro, dovremo rimanere costantemente sul chi vive. Detto ciò, la cosa diventa a tratti abbastanza noiosa: dopo tutta la fatica per raggiungere il livello successivo, rischieremo magari di farci sorprendere dall'apparizione improvvisa dell'ennesimo vegetale troppo cresciuto.

TERRE SELVAGGE

All'aperto utilizzeremo una prospettiva in terza persona e il gioco sarà più ricco di azione. Non appena rientreremo al chiuso, invece, la visuale tornerà alla prima persona e l'enfasi del gioco sarà posta sulla ricerca di oggetti e sul dialogo con gli altri personaggi. C'è un sacco da scarpinare tra una località e l'altra e l'unico elemento che rompe la monotonia è costituito dai suddetti combattimenti casuali. Questi si svolgono nell'ambito di un bizzarro sistema per cui le creature non si trovano sempre all'interno del nostro campo visivo e possono anzi trovarsi perfino alle nostre spalle: apposite frecce ci indicheranno la direzione in cui voltarci. Una volta inquadrato uno di questi ammassi di tentacoli, comunque, potremo liberarcene con una certa facilità. Se però si presenteranno in gruppo, dovremo essere veramente veloci per affrontarli uno per volta, altrimenti ci attenderà una morte certa. Ogni volta che elimineremo un nemico otterremo punti esperienza, che serviranno a migliorare le nostre capacità negli scontri successivi. È probabile comunque che subiremo qualche danno e per ripristinare le nostre energie potremo servirci delle cassette di pronto soccorso sparse qua e ➜

3 Lo sport più sanguinario

Oltre ad affrontare orde di perfidi vegetali, dovremo preoccuparci anche di trovare del cibo. Avremo un fucile con il quale potremo abbattere lepri, galli cedroni, caribù e alci: le scene di caccia ricordano molto l'episodio di Metal Gear Solid in cui dovevamo colpire Sniper Wolf con il nostro caro vecchio PSG-1. Bei tempi, davvero...

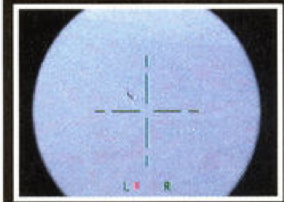


▲ Vista quella mostruosa pianta con i tentacoli laggiù? Ha pure un alito schifoso. Non saremo mai amici.





◄ Con l'aiuto del nostro fedele fucile e del fornello da campeggio che abbiamo la fortuna di avere con noi potremo farci delle belle scorpacciate di carne arrostita.



▲ Eccolo lì, spariamo a quel maledetto! Come sarebbe a dire "È carino con quelle orecchie così grosse"?!



▲ Grrrr! Due prede! Non una, non tre, ma due! Il nostro numero magico...

▼ Siamo sperduti in una capanna in mezzo al Canada, un luogo dove quando c'è bel tempo fa un freddo cane, siamo depressi e ci troviamo veramente in un mare di palta.





▲ Fare un sonnellino è un ottimo sistema per ripristinare la nostra energia. Per fortuna, la dormita non sarà in tempo reale.



Games Master

CHI È LÀ?

La nostra principale preoccupazione in D2 sarà quella di evitare di essere fatti fuori da uno dei numerosi mutanti carnivori e strani personaggi. A volte diventa tutto un po' troppo bizzarro...

D2



RITAGLIALO E APPENDILO!

4 DA VICINO...

La visuale in prima persona è utile per osservare le cose più da vicino e ci permette inoltre di raccogliere oggetti che sarebbero altrimenti irraggiungibili.



▲ Mmm... una chiave e una serratura. Forse che...? Questa si chiama logica!



▲ Il problema è: dove troviamo la tessera elettronica? Pensiamoci su...



▲ Vale la pena di perlustrare a fondo ogni edificio: spesso ci sono oggetti extra nascosti in giro.



▲ Da veri campagnoli, siamo rimasti esaltati di fronte all'introduzione di un trattore nel gioco.





là oppure, se ci troveremo vicino a un letto, potremo perfino schiacciare un pisolino! Dovremo inoltre evitare di morire di fame e tenere quindi d'occhio ogni possibile spuntino. Per fortuna la nostra Laura non è vegetariana...

UN TITOLO ORIGINALE

Più violente di qualsiasi combattimento, però, sono le sequenze filmate, alcune delle quali ritraggono scene di morte e tortura decisamente agghiaccianti. Evitiamo di giocare con D2 in presenza della nonna... Se poi tali scene riusciranno a sopravvivere ai tagli e a comparire nella versione europea è tutto da vedere. Malgrado sia suddiviso in quattro CD, D2 non è certo paragonabile a Shenmue e si nota una decisa scarsità di azione di gioco. Finiremo per trascorrere fin troppo tempo correndo da una destinazione all'altra, sorbendoci le varie scene filmate e ascoltando le interminabili conversazioni tra i personaggi. Una volta completato il gioco, quindi, sarà difficile che ci venga voglia di riprenderlo immediatamente. Tuttavia, è raro imbattersi in un titolo con una trama così robusta e bizzarra, perciò se la prospettiva di immergerci per qualche giorno in un'avvincente narrazione ci attira, D2 non potrà che piacerci. Questo gioco crea un'atmosfera inconfondibile e a volte la tensione è tale da produrre veri brividi di terrore.

UN PO' LENTO...

Purtroppo, se vorremo limitarci all'azione vera e propria o decideremo di riprendere D2 dopo averlo completato, non avremo modo di saltare le scene filmate. Potremo comunque metterle in pausa, il che ci sarà utile nel caso in cui la mamma, per esempio, ci strappi dal nostro Dreamcast avvertendoci che il tè è pronto. Sarà un'ottima idea salvare spesso il gioco: non c'è niente di più insopportabile che sorbirsi 10 minuti di dialogo solo per essere uccisi subito dopo e ritrovarsi quindi costretti a beccarselo di nuovo! Inoltre, per quanto vasto, il gioco è anche incredibilmente lineare. Trovarsi costretti a scarpinare per chilometri da una località chiave all'altra soltanto per prendere un dato oggetto e ritornarsene indietro non è certo il massimo dell'esaltazione da videogioco. D2, comunque, ha molte frecce al suo arco: una trama avvincente, un sacco di dialoghi, un'atmosfera fantastica e dei cattivi veramente tremendi. A rovinarlo, però, è la sua eccessiva lentezza. Meglio Shenmue.



▲ Sembrerebbe un registratore da quattro soldi di quelli che si usavano con lo ZX Spectrum... e infatti lo è! Beh, forse...





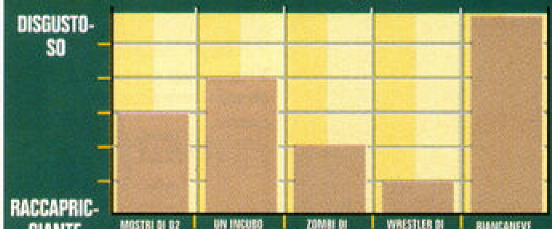




▲ Come dicevamo, a volte il gioco è un po' crudo.

CI VIENE LA NAUSEA...

Le creature di D2 sono particolarmente spiacevoli, ma come si piazzano a confronto di questi allegri tipetti?



> Più violente di qualsiasi combattimento sono le scene filmate, alcune delle quali riproducono immagini di tortura e di morte!

il giudizio

aspetto

Niente da obiettare sul piano delle immagini, anche se tutta quella neve dopo un po' diventa decisamente monotona.

giocabilità

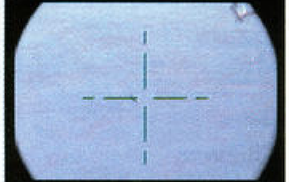
Insufficiente! L'azione è interrotta da troppe scene filmate e c'è troppo da scarpinare.

longevità

La prima volta che ci giocheremo ne saremo completamente assorbiti, ma difficilmente lo riprenderemo in mano una seconda volta.

il meglio

Per qualche strana ragione, sparare ai leprotti innocenti non manca mai di divertirci.



il peggio

Le interminabili maratone avanti e indietro. Basta, basta, per carità!

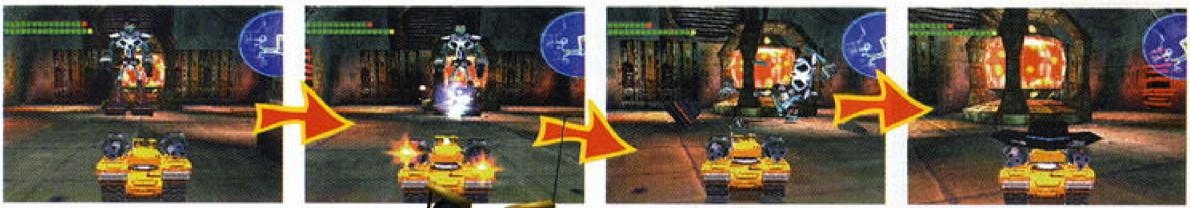


Le brillanti potenzialità di D2 sono mandate in fumo dalla sua limitata azione di gioco, dalla sua linearità e dalla sua decisa mancanza di umorismo. **Meglio Shenmue.**

76%

Se ci piace questo... Shenmue è assolutamente d'obbligo. In alternativa, se vogliamo più azione proviamo Soul Reaver.

È l'anno 2198, il mondo rischia di essere conquistato da diaboliche macchine: solamente un piccolo carro armato giallo separa il genere umano dall'estinzione. Quante possibilità possiamo avere?



TINY TANK



1 Tiny Tank!

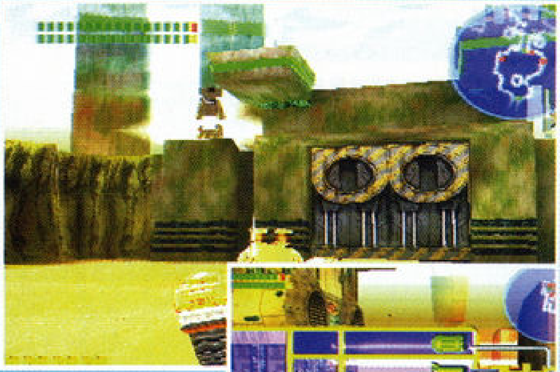
Tiny è ovviamente il protagonista assoluto del gioco. In teoria, dovremmo poter riuscire a personalizzarlo, ma la schermata delle opzioni è piuttosto difficile da utilizzare.



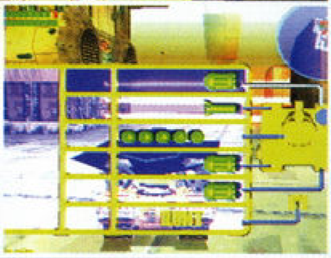
▲ Occhi sporgenti, tinte brillanti e una bocca come una fogna: Tiny può vantare tutte le qualità di una vera stella.



▲ Mai irritare chi ha certe qualità. Specie se al posto del naso si ritrova un mortaio da 80 mm.



▲ Mentre si accinge a ridurre in poltiglia tutto quello che lo circonda, Tiny fa anche lo spiritoso.



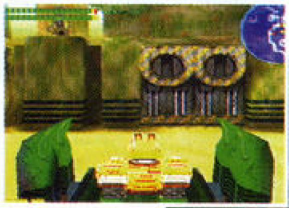
► Se riusciamo a personalizzare Tiny, possiamo considerare una carriera come chirurghi del cervello...



▲ Il cappello da cowboy: sopravvivrà alla moda oppure morirà dignitosamente?



▲ Il piccolo carro armato sta arrossendo. Qualche problema di timidezza?



▲ Perché Tiny svolazza dentro e fuori dall'azione a bordo di una piattaforma a razzi?

► Armiamoci fino ai denti per muoverci all'interno del gioco facendo saltare tutto.



► Mutank: si dedica alla conquista del mondo?

I carri armati sono strani, eh? Pensiamo soltanto a quello che è successo in Piazza Tienanmen: una colonna di odiosi, enormi carri armati, capaci di radere al suolo un'intera città, sono stati bloccati nella loro avanzata da un solo studente.

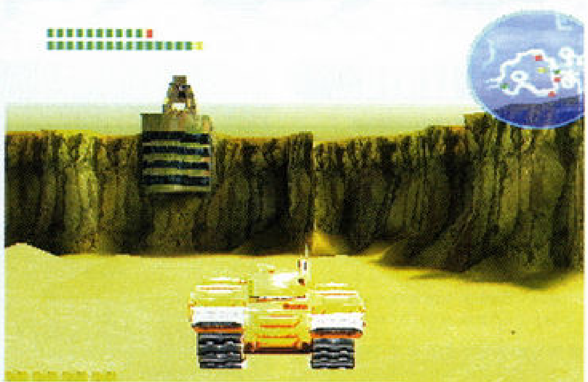
Se soltanto i carri armati avessero potuto volare, accendere i propri razzi ausiliari e librarsi sopra la testa del manifestante, questo avrebbe fatto apparire meno glorioso il movimento in favore della democrazia, no? Bene, sembra che gli sviluppatori di AndNow abbiamo covato questi stessi pensieri per gli ultimi dieci anni, scegliendo di dare loro vita nello sparatutto in terza persona Tiny Tank.

INTRODUZIONE

Quando facciamo per la prima volta la conoscenza di Tiny, manca circa un secolo al momento in cui verrà chiamato a salvare il mondo. Dalla prima di una serie di sequenze animate informative, inserite tra una missione e l'altra, veniamo a sapere che lavora per Centrax Corporation, produttrice di armi impegnata nello sviluppo di macchine da combattimento intelligenti. Attraverso lo slogan "Pace, una guerra alla volta", l'azienda ha tentato di convincere gli ingenui umani a sostenere i suoi piani... e ci è riuscita.

MISSIONE: TINY

Ora, però, le cose ci sono un po' sfuggite di mano. Guidate dal malvagio Mutank, le macchine da guerra stanno tentando di conquistare il mondo. Gli esseri umani sono stati condotti a forza sottoterra mentre le macchine positroniche della Centrax, dotate di intelligenza artificiale, sono occupate a rimuovere tutto l'ossigeno dall'atmosfera, in modo da eliminare il rischio di ruggine. Naturalmente, Tiny deve fermarli. È triste, ma è proprio quando iniziamo la nostra missione che Tiny Tank inizia a essere un po' meno divertente. Usando il joystick





▲ Consultiamo la mappa per scovare i cattivi e farli in mille pezzi. Che bellezza...

▼ Se quel che desideriamo è qualche ragazzaccio spaventoso da far fuori, è il nostro giorno fortunato.

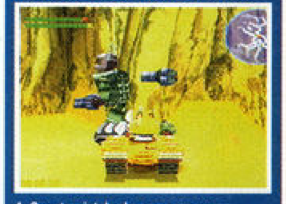


▼ I campi minati sono posti ideali per usare i nostri piccoli mezzi.

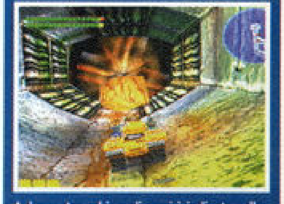


2 Cervello

Agguantiamo i cervelli dei nemici caduti e installiamoli nei nostri piccoli aiutanti, dopodiché ci ubbidiranno.



▲ Questa pistola deve pesare una tonnellata.



▲ La nostra schiera di carri è indicata nella parte in basso a sinistra dello schermo

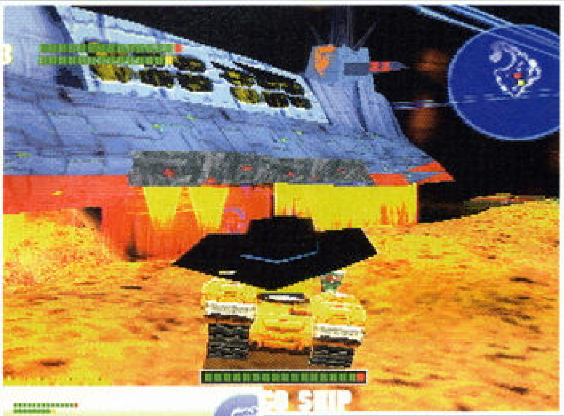


▲ I piccoli carri non faranno nulla a questo bestione. È il momento di scatenare la belva...

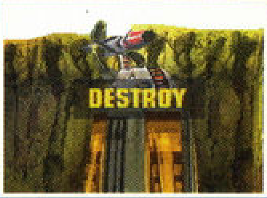
TINY TANK

3 In missione!

Riceviamo istruzioni da un satellite dotato di una voce stranamente calda e appassionata. Una cosa che Tiny Tank ha dalla sua è che dobbiamo muoverci in zone radicalmente diverse tra loro.











▲ Navi delle dimensioni di una superpetroliera all'interno di una colossale caverna…

◄ Cosa ci ricorda? Ma certo: la Cornovaglia il giorno dell'eclisse.

► A cavallo delle rapide. Tiny deve certamente affrontare una buona dose di lavoro sporco, ma insomma: deve salvare l'umanità o cosa?

analogico, saltelliamo qua e là distruggendo i robot, i replicatori che li hanno creati e le industrie che producono le materie prime di cui sono fatti. Fatti fuori i nostri avversari, ci impadroniamo delle loro armi e possiamo riparare eventuali danni subiti utilizzandone il metallo. Possiamo anche ficcare i loro cervelli nei piccoli carri armati che conduciamo, per poi spingerli a eseguire tutti i nostri più eroici ordini.

CHE PECCATO

Il problema è che il gioco non ha alcuna complessità. Si vede qualcosa, gli si spara (grazie al mirino automatico) e si tenta di non essere colpiti. Aggiungiamo uno schermo assolutamente confuso, nel quale in teoria dovremmo riuscire a muovere le armi attorno a Tiny e a impartire ordini ai carri più piccoli, ma con pochi risultati. Detto questo, Tiny Tank è un caos divertente e rilassante, con alcune trovate piacevoli, come per esempio, quando colpiamo il primo capo, Black Bart, e rubiamo il suo cappello da cowboy, oppure quando il gioco è disturbato da continui messaggi provenienti dalla scadente stazione radio dei Mutank, ma in definitiva non è soddisfacente.

Le simpatiche animazioni non bastano certamente a farci giocare un titolo mediocre; come risultato Tiny Tank, nonostante tutte le sue attrattive, è sulla strada a senso unico verso il dimenticatoio dei videogiochi.







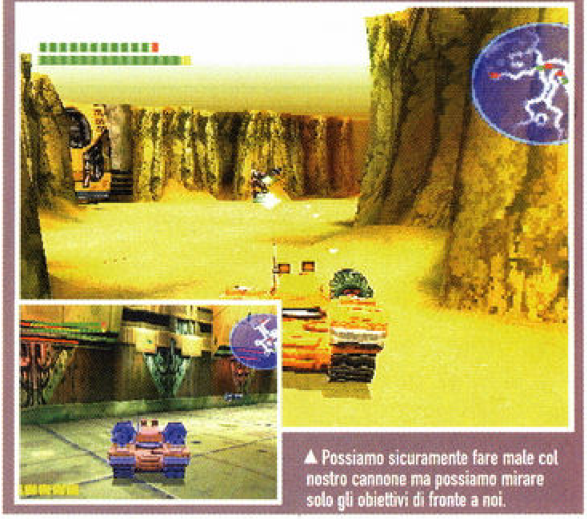


▲ Nanometal: non si tratta dell'ultimo sotto genere di rock, bensì della sostanza di cui è fatto Tiny.

4 Fuoco alle polveri!

È possibile arricchire l'armamentario di Tiny Tank facendo uscire allo scoperto gli avversari e prendendo le loro armi. Purtroppo fa tutto il mirino automatico. Le esplosioni sono sicuramente divertenti, ma niente di che farci saltare fuori dai cingoli per l'entusiasmo.

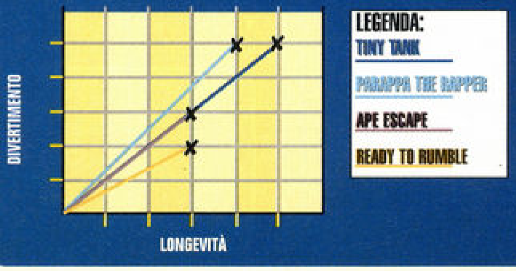




▲ Possiamo sicuramente fare male col nostro cannone ma possiamo mirare solo gli obiettivi di fronte a noi.

QUANTO È DIVERTENTE TINY TANK?

L'unica cosa che Tiny Tank ha dalla sua è un certo senso dell'umorismo, ma quanto serve nel confronto con altri giochi?



"Fatti fuori i nostri avversari, ci impadroniamo delle loro armi e possiamo riparare eventuali danni utilizzando il metallo che abbiamo accumulato"

il giudizio

aspetto

Le scene di intermezzo sono notevoli ma il gioco è un po' noioso. Sicuramente in futuro non ci sarà tutta questa nebbia, no?

giocabilità

Muoversi qua e là, non farsi colpire e tenere il dito sul grilletto non è proprio esaltante.

longevità

Una trama bizzarramente avvincente e alcune trovate spiritose. A parte questo, non manterrà il nostro interesse vivo a lungo.

il meglio

Le ironiche grida di battaglia di Tiny e una generale presa di posizione pacifista.



il peggio

Non ci servirà troppa intelligenza, né artificiale né naturale, per giocarci.

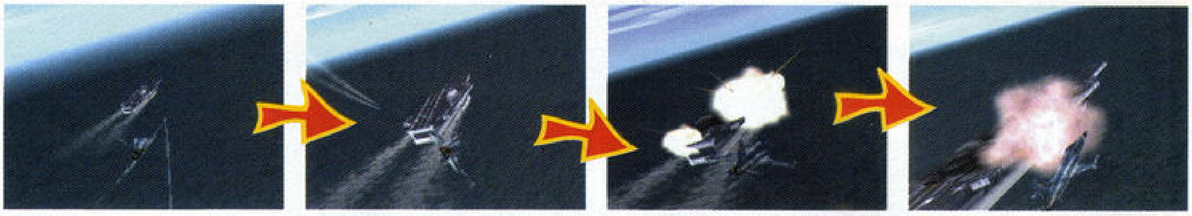


Scene divertenti che strappano qualche risata, ma dopo aver giocato non si rimane soddisfatti.

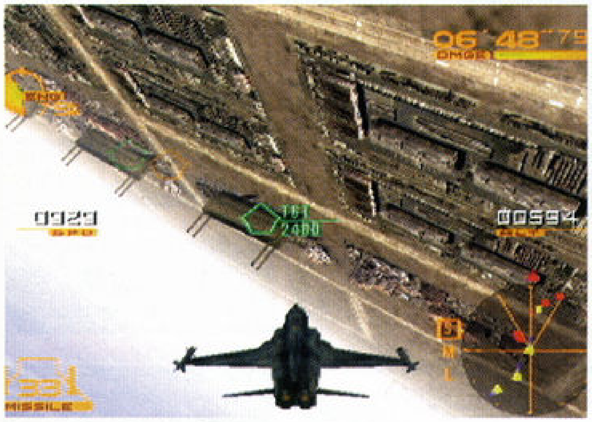
64%

Se ci piace questo... una possibile alternativa è Wild Metal Country. È molto più realistico e vanta un motore che offre reazioni fisiche dettagliatissime.

Mai desiderato un po' di volo ad alta velocità? Bene, questa è l'occasione per accomodarsi nella cabina di pilotaggio di un bel veicolo militare letale e portarselo in giro come se fosse la nostra vecchia bicicletta!



DEADLY SKIES





▲ Questi piloti non dormono mai. Ci sono obiettivi da colpire anche durante la notte.



▲ Troppo bello per essere vero: un intero convoglio di cattivi. Andiamo a fare pulizia!

Aero Wings aveva fatto poco o niente per soddisfare i fanatici del volo su Dreamcast, ma l'uscita di Deadly Skies può rappresentare un cambiamento radicale nei cieli.

Si tratterà di combattimento ravvicinato o dell'ennesimo atterraggio di fortuna? Controlliamo il pannello di controllo e lo sapremo subito...

NON È REALE

Dovremo ancora aspettare, se siamo in attesa di un vero simulatore di combattimento aereo per Dreamcast, anche se Deadly Skies non è per quelli che amano trastullarsi per un'eternità regolando i flap e facendo pratica di atterraggi. Al contrario, si tratta di inseguire un aereo, prendere la mira e fare in modo che una tonnellata di rottami di metallo si fracassino a terra. Il gioco è, da quasi tutti i punti di vista, un derivato dei titoli della serie Ace Combat di Namco anche se grazie al cielo non è nemmeno lontanamente piatto e carente di texture come questi ultimi. Impersoniamo un pilota in missione per salvare la Repubblica di Laconia dagli aerei nemici, intenzionati a violarne i confini: particolare che, una volta decollati, si dimentica nel giro di circa cinque secondi. All'inizio, abbiamo a disposizione solamente un aereo: l'F5-E, un caccia di livello medio, lento e con manovrabilità limitata. Più obiettivi abbattiamo, però, più il nostro portafoglio si riempie e, dopo un po' di duro lavoro nei cieli, possiamo andare a fare spese.

Più proseguiamo nel gioco, più aerei diventano disponibili, ma attenzione: non possiamo permetterci di comprare l'aereo che vogliamo per poi farlo precipitare sulla pista. Una caratteristica interessante, che costringe a pensare a come stiamo spendendo i nostri soldi.

LA SCELTA GIUSTA

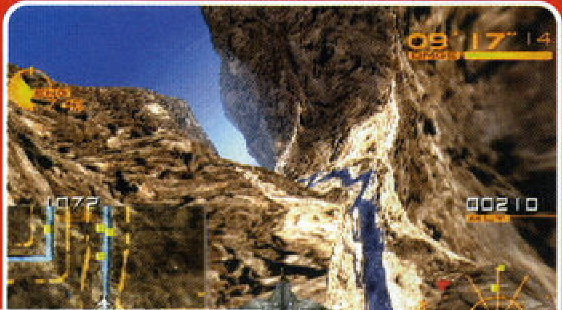
Ognuno dei 30 aerei disponibili ha un diverso comportamento, perciò è fondamentale scegliere le ali giuste per ogni missione. L'offerta del resto è molto vasta e comprende, per

1 IN MISSIONE!

C'è una gradevole varietà di missioni da cui farci prendere. I velivoli alleati avranno sempre bisogno di una scorta e le navi da guerra avranno sempre bisogno di essere affondate. Prendiamo il volo e facciamo buon uso dei 60 missili della dotazione standard. Sappiamo benissimo che è quello che desideriamo!



▲ Alcuni dei nostri preziosi alleati stanno per lasciarci. Dobbiamo salvarli prima che l'intera città sia invasa.



► Volare attraverso un canyon dovrebbe essere elettrizzante... ma non è così.



◄ Dobbiamo eliminare un'intera flotta per prevenire un'invasione via mare.



▼ La missione numero nove è una delle migliori, con diversi treni da far deragliare.





▲ Che meraviglia: un piccolo grazioso ponte pieno di carri armati. Alla carica!



▲ Alcune azioni fanno davvero paura, se viste in modalità replay



▼ Dobbiamo proteggere il nostro quartier generale da un attacco di missili.



2 Una panoramica del cielo

É disponibile una modalità replay per vedere il nostro aereo volare sopra lo schermo eliminando gli aerei nemici. Purtroppo, però, i cambi di inquadratura sono piuttosto scadenti, oltre che troppo poco frequenti.





▲ L'A-10 non è solamente un vero killer di carri armati, ma anche un aereo versatile. La manovrabilità potrebbe essere migliore...



▲ Il Tornado è il migliore e può trasportare ben 60 missili!

◄ Le inquadrature sono limitate, ma le poche disponibili sono effettivamente eccezionali.



esempio, l'A-10, l'F-14, il JAS 39 così come altri più avanzati aeroplani invisibili ai radar.

AD ALTA QUOTA

La varietà di missioni disponibili rappresenta una piacevole sorpresa. Non possiamo annoiarci, visto che ci sono una ventina di missioni da affrontare prima che tutti gli abitanti della Repubblica di "non-mi-ricordo-e-non-me-ne-importa-nulla" siano in salvo. Le nostre missioni comprendono un po' tutto, da incarichi di scorta, bombardamenti di trasporti e protezione di impianti petroliferi a pilotare il nostro aereo attraverso stretti canyon. Non dimentichiamo poi la ciliegina sulla torta, una serie infinita di feroci combattimenti a distanza ravvicinata. Ce n'è abbastanza da tenerci occupati, insomma.

NEL BLU...

Deadly Skies non sarà mai ricordato come una gioia per gli occhi, con milioni di poligoni e grafica indimenticabile: il DreamCast può fare di meglio. La visuale sulla distanza è però accettabile, anche se poteva essere migliore, considerando che si tratta di un simulatore di volo. Anche il paesaggio è di qualità piuttosto elevata e le montagne hanno la buona abitudine di non spuntare all'improvviso in un cielo assolutamente sereno. Detto questo, tutto si assesta sicuramente a un livello mediocre. La palette dei colori è di livello medio, con tinte scure e texture non ben definite, che portano tutto ben al di sotto degli standard usuali del Dreamcast. Il gioco è anche piuttosto lento e viene da chiedersi come si fa a disinserire il rallentatore. L'esempio più fastidioso di questo si ha durante il volo nei canyon. In effetti, volare a tutta velocità sopra la parete di un canyon non dovrebbe dare la sensazione di stare portando il nostro nipotino a fare un giro sulla sua carrozzina. Niente brividi, insomma. La colonna sonora è quella classica da titolo d'azione giapponese: teniamo presente che, in un gioco come questo, non c'è gran bisogno di motivetti attraenti. Anche gli effetti sonori sono piuttosto poveri. Tutti gli aerei disponibili emettono suoni pressoché identici, mentre sono piuttosto soddisfacenti i rumori delle torrette mitragliatrici e dei missili. È notevole anche il suono di un elicottero di passaggio, ma è tutto. Insomma, la sezione audio non si è veramente fatta sentire.

PERDITA DI QUOTA

Alla fine, tutto ruota attorno alla qualità del volo, che è certamente buona... almeno per un po'. In alcune fasi si rasenta l'eccellenza, per esempio nella missione numero nove, quando occorre lavorare parecchio su un convoglio che trasporta armi nucleari, ma il problema principale di questo gioco è il fatto che non mantiene le sue promesse. È veramente mediocre da quasi tutti i punti di vista e probabilmente non torneremo a giocarci dopo che l'ultimo aereo dell'ultima missione sarà tornato a terra.



▲ I missili cruise sono più grandi di tutto il nostro aereo: meglio non andarci vicino.



▲ Le missioni in notturna non sono molto diverse: il campo visivo resta invariato.



3 Una bella scuderia

È possibile acquistare fino a 30 diversi aerei da combattimento. Dovremmo evitare gli incontri ravvicinati con le montagne, però, altrimenti sarà necessario ricomprare l'aereo distrutto. Le missioni portate a termine portano soldi e più denaro avremo a disposizione, migliore sarà l'aereo che potremo permetterci.





▲ Il Mig 29 è uno dei primi aerei disponibili, ma sempre uno dei migliori. Non costa molto e lascia pienamente soddisfatti, almeno fino a quando non avremo a disposizione gli stealth.



◄ Lo svedese JAS è uno degli aerei disponibili più tardi nel corso del gioco. È leggero, veloce e letale.

4 Dove l'abbiamo già visto?

La presentazione di ogni missione è la copia di esatta di quelle presenti in Ace Combat 2. Funziona ma non è certo originale.



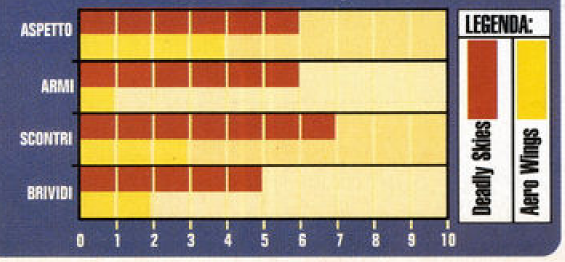
▲ Ecco il piano di battaglia per la missione numero due. Leggiamolo attentamente...



▲ ...per sapere cosa colpire. Risparmiamo le munizioni per gli obiettivi più grandi.

CHI VOLA PIÙ IN ALTO?

Com'è l'azione "esplosiva" di Deadly Skies a confronto con il più tradizionale simulatore di volo Aero Wings? Vediamolo insieme...



"Deadly Skies consiste nell'inseguire, prendere la mira e fare in modo che una tonnellata di rottami di metallo si fracassi a terra usando le proprie armi!"

il giudizio

aspetto

Grafica piuttosto fiacca, con caratteristiche gia viste per questo tipo di gioco. Comunque ben progettata.

giocabilità

Non ci vorra molto prima di riuscire a maneggiare il nostro jet come delle frecce tricolori. Ci vorrebbe piu velocita, pero.

longevità

20 diverse missioni e 30 aerei ci faranno felici... finche non li avremo scoperti tutti.

il meglio

Il miglior simulatore di combattimento aereo per Dreamcast uscito finora. Alcune missioni sono veramente grandi!



il peggio

Longevita ed eccitazione sono due cose di cui il gruppo di sviluppatori di questo gioco si è dimenticato.



Deadly Skies e perfetto per il noleggio, ma vale la pena comprarlo solamente per gli appassionati di simulatori di volo. Facile da imparare **ma altrettanto facile da dimenticare.**

75%

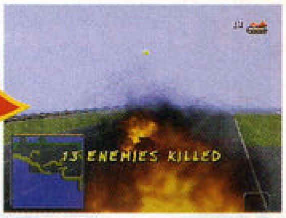
Se ci piace questo... i titoli della serie Ace Combat di Namco per PlayStation sono ancora il meglio disponibile e ci sono tonnellate di simulatori per PC.

Mettiamoci in mostra agli occhi di tutti facendo vedere i sorci verdi ai nostri avversari post-apocalittici. Ci sono i carri armati e ci sono le battaglie: può essere un gioco solo...









BATTLE TANX







▲ Sullo schermo appaiono i dati statistici che ci riguardano, a indicarci quanto siamo vicini alla vittoria.



▲ Ottimo spettacolo a base di lanciafiamme da parte del carro armato in blu. Che classe, ragazzi!

Per chi se lo stesse domandando, specifichiamo che Queen Lord è il termine con cui nel futuro si indicherà una qualsiasi donna.

I fatti: un tremendo virus decimerà l'intera popolazione femminile e nel caos che ovviamente seguirà, solo i tipi più tosti in possesso dei carri armati più grossi potranno fare colpo sulle ragazze. A voi la scelta, signorine...

AZIONE DI GIOCO

La trama, così com'è, è un ottimo pretesto per balzare ai comandi di una schiera di veicoli futuribili e scaricare una buona dose di esplosivi ad alto potenziale su qualsiasi cosa ci capiti davanti. Non ci è mai piaciuto quel pezzo di ferraglia che svetta su Parigi? Lanciamogli contro un ordigno nucleare e verifichiamo la resistenza al calore della creazione di Monsieur Eiffel. Gli altri carri armati non ci lasciano giocare in pace? Scarichiamo loro addosso qualche centinaio di Bouncing Betty, così impareranno chi comanda! Battletanx è tutt'altro che sofisticato, ma di sicuro è divertentissimo. Può inoltre vantare una varietà molto superiore rispetto al suo predecessore, mai uscito in Europa. Ci sono missioni di tutti i tipi, dai giochetti tipo "fare fuori quanti più nemici possibile" fino agli incarichi più impegnativi come proteggere un convoglio dai carri armati dei predoni o catturare le sfuggenti Queen Lord. C'è una forte domanda di ragazze in questo titolo e per ottenerle può essere necessario giocare molto duro.

DIVERSO

A differenza di altri giochi, che ci assegnano un numero prestabilito di vite all'inizio, Battletanx ci affida una batteria di diversi carri armati che potremo custodire presso la nostra base. Quando perderemo il veicolo sotto il nostro controllo, dovremo sceglierne un altro per continuare a combattere. Per di più, potrà accadere

1 ALL'ATTACCO!

Potremo scegliere fra otto modalità di gioco diverse. Le nostre preferite sono Convoy, in cui dobbiamo proteggere gli altri veicoli dai carri armati nemici, Hold 'Em, in cui occorre mantenere il possesso di una Queen Lord per un certo periodo di tempo e Deathmatch, una classica modalità "sparatutto".



▲ Attenzione al cosiddetto "fuoco amico", ovvero alle nostre stesse mine e armi.

▶ Qui siamo un po' troppo vicini all'occhio del ciclone. Speriamo almeno di riuscire a far fuori qualcuno.





◀ Evviva! Abbiamo una Queen Lord con cui giocare. Ora andiamo a prenderne altre nove.

▼ Il treno costituisce un riparo mobile nonché un notevole rischio in questo livello desertico.





▲ Stiamo lontani da quella massiccia torretta armata!





▲ Questo veicolo può ribaltarsi e procedere sul tetto. All'equipaggio verrà la nausea...

▼ La base è sotto attacco! Per fortuna è ben difesa.





BATTLETANX

2 Cumuli di macerie

Gli edifici esistono per un'unica ragione, ossia per essere fatti a pezzi dalla nostra artiglieria pesante. Radiamo al suolo il panorama: troveremo un sacco di pratiche scorciatoie e armi nascoste.




▲ Occhio allo spostamento d'aria quando centreremo un bersaglio esplosivo. Se non staremo attenti potrà ridurre in briciole il nostro carro armato.



▲ Bussiamo alla porta con un paio di missili e stiamo a guardare mentre l'edificio si sbriciola.



◄ Tutto quel fumo nero e denso che spargiamo in giro non potrà certo fare bene all'ambiente...

che il nemico attacchi la nostra base mentre noi siamo lontani, distruggendo i nostri veicoli inutilizzati. Se ciò dovesse accadere, potremo ritornare di corsa alla base o passare al controllo del cannone e cercare di respingere gli aggressori.

TUTTI I MODELLI

La chiave del successo può essere costituita dall'utilizzo delle specifiche capacità di ciascun veicolo. Se ci abitueremo a utilizzare solo il modello standard M1A1, infatti, potremo seminare soddisfacenti distruzioni all'inizio del gioco, ma ci ritroveremo spiazzati quando perderemo il mezzo e saremo costretti a passare al pazzesco Hovertank o al lentissimo Rhino. Ciascun veicolo è adatto a tattiche diverse, per esempio all'attraversamento dei campi minati o agli attacchi lampo contro la base nemica. L'unico modo per scoprire il carro più adatto a noi è provarli tutti. Potremo optare per una campagna singola o a due giocatori contro il computer, completa di 17 missioni e di tutte le possibili varianti del gioco; in alternativa, potremo invitare qualche amico per un bel torneo di gruppo. È proprio qui che le cose diventeranno davvero interessanti, poiché la modalità a quattro giocatori di Battletanx è veramente ben equilibrata. Ci sono squadre in grado di soddisfare i giocatori che preferiscono i veicoli rapidi o potenti, le armi più pesanti o quant'altro. Ognuno potrà scegliere ciò che preferisce e questo è un chiaro indice di una modalità a più giocatori di prima qualità.

GLI EXTRA

La modalità a giocatore singolo può essere completata abbastanza facilmente, specie se a noi si unirà un altro giocatore; tuttavia, la grande varietà di modalità a base di scontri all'ultimo sangue, cacce alla Queen Lord e sfide di gruppo ci terrà senz'altro impegnati molto più a lungo. Certo, la fluida animazione comincia a faticare un po' quando si è in quattro a darsi battaglia, ma lo stesso si può dire di qualsiasi altra modalità a più giocatori e in ogni caso il divertimento non viene affatto pregiudicato. Abbiamo anche qualche critica da muovere a Battletanx, ma non è nulla di particolarmente serio. La grafica è un po' nebbiosa ed è un peccato, ma rappresenta comunque un notevole progresso rispetto al primo gioco. Inoltre può risultare veramente arduo centrare i minuscoli carri armati che appaiono nella modalità a quattro giocatori e forse, nel complesso, il titolo ha uno stile un po' troppo alla Vigilante 8/Twisted Metal, del genere "spacco tutto" all'americana, per i gusti del pubblico medio europeo. Se questi titoli ci sono piaciuti, però, Battletanx è senz'altro il migliore nel suo genere per il Nintendo 64. Ci sono colossali esplosioni, un sacco di roba da distruggere e uno stile di gioco insolito e innovativo. Vale decisamente la pena di dargli un'occhiata, secondo noi. Se non altro, quale miglior sistema per catturare una bella Queen Lord?



▲ Un duello corpo a corpo con lanciafiamme. Il carro armato viola ha la vittoria in tasca.



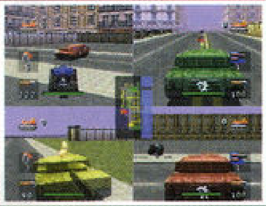
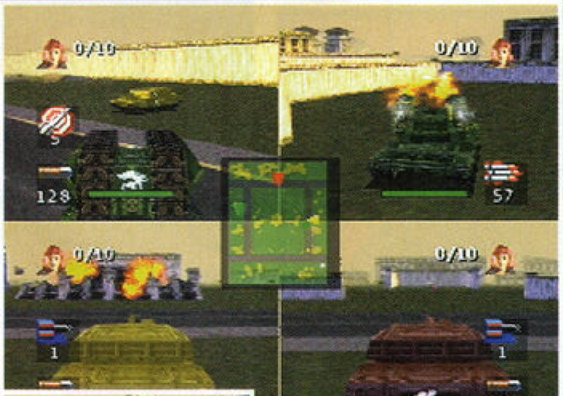
▲ Proteggiamo il convoglio a qualsiasi costo. Grandioso gioco di squadra...



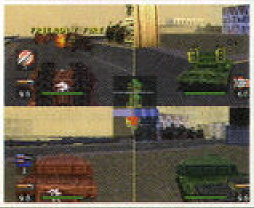
> "Tutti potranno scegliere il proprio carro armato preferito: questo è indice di una modalità a più giocatori di qualità"

3 Tutti a bordo!

Battletanx è concepito per essere una fantastica alternativa a più giocatori a titoli come Goldeneye, sebbene la diversità dello scopo del gioco lo renda più simile a Turok Rage Wars che a qualsiasi altro prodotto. C'è un sacco da divertirsi, specialmente nelle fantastiche battaglie a squadre.

▲ I due giocatori in alto giocano in squadra, poiché si tratta di novellini; i due in basso, invece, giocano separati. Ci sono un sacco di combinazioni possibili per quanto riguarda le squadre.



◄ Due rossi contro due verdi in una sfida in modalità Convoy. Questo gioco non manca certo di opzioni a più giocatori.

4 A ciascuno il suo modello

A seconda della squadra che sceglieremo, avremo a disposizione fino a 11 tipi di carri armati molto diversi. Proviamoli tutti!



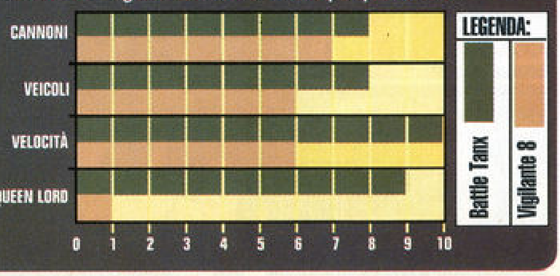
▲ L'M1A1 è il carro armato standard, adatto a tutte le occasioni. Un ottimo veicolo multiuso.



▲ Il carro armato Goliath. È vulnerabile agli attacchi di veicoli più piccoli e veloci.

ASSALTO TOTALE!

Dunque, come si piazza la distruzione globale di Battletanx di fronte a Vigilante 8, il suo rivale più prossimo?



il giudizio

aspetto

Rapido e scorrevole, anche se un po' nebbioso. Niente male, però. Molto superiore al gioco originale.

giocabilità

Un sacco di diverse modalità in grado di ospitare fino a quattro giocatori. Divertimento e distruzione all'ingrosso.

longevità

La modalità a più giocatori ci terrà impegnati a lungo dopo che avremo completato quella a giocatore singolo.

il meglio

Inseguire un nemico particolarmente codardo e tempestarlo di missili teleguidati. Beccati questa!



il peggio

Finire nel mezzo di un campo minato deposto da noi stessi e andare in briciole. Oops!



L'azione di gioco rapida e ricca di missioni diverse fa di Battletanx il miglior titolo di combattimento su strada in circolazione, specie nella **modalità a quattro giocatori.**

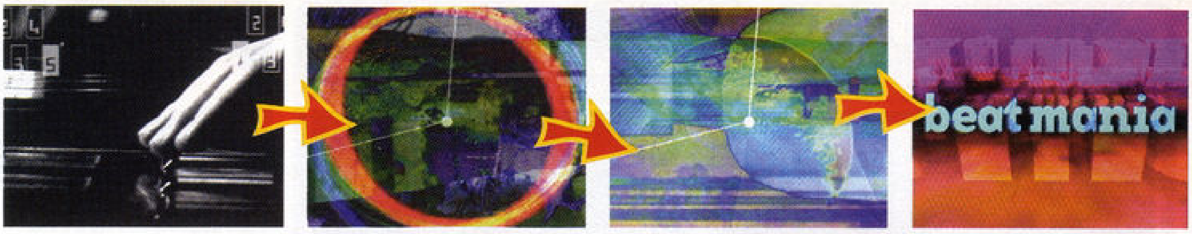
86%

Se ci piace questo... Vigilante 8 pone maggiore enfasi sulla guida rispetto a Battletanx e presenta livelli un po' più aperti.

DATI ▶ FORMATO: PLAYSTATION | EDITORE: KONAMI | IN USCITA A: ORA | GENERE: MUSICALE | PREZZO: L. 150.000 | GIOCATORI: 1-2 | SVILUPPATORE: KONAMI | ALTRE VERSIONI: NESSUNA

PlayStation

Track, boom, track, boom, track, boom! Games Master – oh yeah! Games Master – oh yeah!



BEATMANIA

1 Che stile!

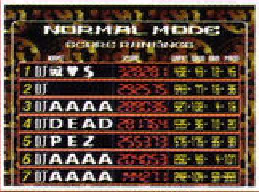
Il gioco comprende numerosi stili musicali, tutti tosti, tirati e irresistibili!



▲ Un po' di Bigbeat giapponese. Norman Cook? Macché, è di Taiwan.



▲ Alcuni pezzi sono decisamente tirati e quindi difficili.



▲ Padroneggiamo tutti gli stili e il nostro nome finirà nella classifica delle hit!

E vai! Belle vibrazioni! Immergiamoci nel 'jungle' virtuale della follia da discoteca!

Mettiamo da parte per un attimo il solito Gran Turismo 2, inseriamo nella nostra PlayStation un po' di ritmo... e diamoci dentro! Questo prodotto per aspiranti DJ realizzato da Konami non comprende solo il classico disco nero, ma anche comandi in stile "piatto del giradischi" che ci permetteranno di fare lo "scratch"! Scateniamo tutte le nostre fantasie da DJ!

ORIGINALE

In Giappone Beatmania ha dato vita non soltanto a una serie di titoli da sala giochi, ma anche a ben cinque diverse versioni per PlayStation, ognuna provvista di nuovi pezzi musicali. La presente versione europea, da parte



sua, riprende i brani migliori delle versioni da sala giochi e per console, elimina alcuni degli elementi più scarsi, tipo l'"istruttore" DJ Konami e ci sbatte dentro cinque pezzi nuovi di zecca prodotti da pesi massimi delle classifiche, tipo Moloko. Questa si è musica per le nostre orecchie europee...

DIVERTENTE

Il gioco in sé è semplicissimo: si tratta di azionare i cinque tasti tipo pianoforte e di ruotare il mini-piatto a



ritmo con le 'note' che scendono lungo schermo. Premiamo i tasti o effettuiamo lo scratch quando le note arriveranno in fondo allo schermo: non solo otterremo il giudizio 'Great', ma anche l'effetto musicale sarà favoloso! Se poi vogliamo darci dentro sul serio, procuriamoci un amico equipaggiato con un sistema di comandi analogo. In questo modo l'elemento musicale del gioco sarà ancora più ricco: le note verranno assegnate ai due giocatori, che potranno scambiare riff e frasi musicali. Anche se in teoria i due giocatori saranno in gara uno contro l'altro, nelle mani di due veri DJ che abbiano preparato con cura un brano il gioco si trasformerà in una grandiosa collaborazione. Fantastico!

STILE

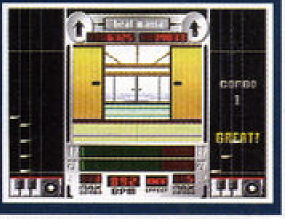
I primi pezzi sono tremendamente difficili e pestando sui comandi produrremo soltanto un baccano colossale. Poi, però, scatterà qualcosa ed eccoci produrre una musica favolosa!
Se siamo disposti a sobbarcarci il prezzo decisamente salato e vogliamo immergerci nell'ultimissimo e più pazzo titolo musicale in circolazione, allora Beatmania vale decisamente un'occhiata. Garantito!

◀ Questo è vero 'garage'... no, non c'entra niente con il posto dove papà mette la macchina.

2 Battaglia dei DJ!

Tra le nuove tracce riservate alla versione europea c'è quella DJ Technique, in cui due giocatori, teoricamente in gara l'uno contro l'altro ma in realtà alleati, dovranno inserire gli scratch e le parti mancanti in modo da creare un pezzo favoloso!





il giudizio

aspetto

Decisamente rozzo, ma in realtà la grafica è del tutto secondaria rispetto al sonoro.

giocabilità

Semplicissimo, ma decisamente coinvolgente. È troppo bello infilare una combinazione di suoni giusta e stare a sentire il risultato...

longevità

Non illimitata: inoltre, i giocatori meno svelti di mano potranno stufarsi in un batter d'occhio.

il meglio

Giocare in collaborazione con un amico e totalizzare un 'Great' dietro l'altro. Favoloso!



il peggio

Alcuni dei brani sono difficili e prima di riuscire a gestirli dovremo provarci una cinquantina di volte.



Non è certo un titolo per tutti, ma è favoloso per gli appassionati della versione da sala giochi e per chi vuole semplicemente provare **qualcosa di nuovo.**

84%

Se ci piace questo proviamo ParaRappa the Rapper, Um Jamer Lammy o il titolo "dance" Bust-A-Groove.



◀ Occhio alle barrette che scendono sullo schermo per il nostro piatto: è il momento di sbizzarrirsi. Avanti!



▲ Con due giocatori funziona alla grande. Facciamolo acquistare anche a un amico!



▲ OK, la grafica non è gran che, ma in fondo ciò che conta è il suono, no?

3 ECCO IL PIATTO!

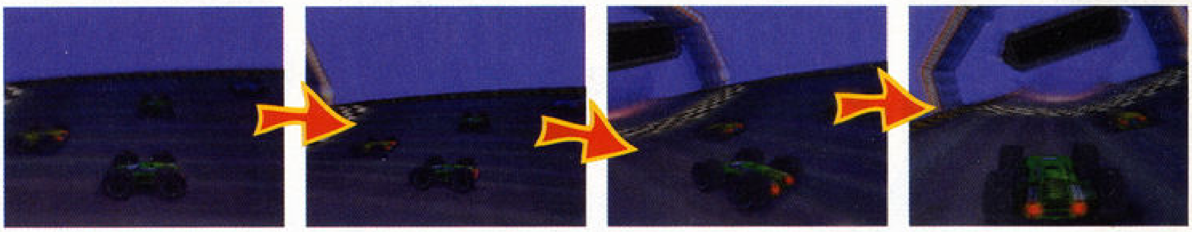
Ecco qui il nuovo sistema di comando per Beatmania. È più grosso del minuscolo modello giapponese ed è compreso nella confezione di Beatmania. Potremo anche acquistarlo separatamente, per poter giocare in due. Non c'è confronto con i normali comandi della PlayStation. Grande!




LUCKY LUKE
Il Videogame più Veloce del West
LUCKY LUKE
Sur la piste des Dalton
PlayStation
La vita degli sceriffi nel Selvaggio West non è per niente tranquilla…
Alcuni temibili fuorilegge, i Dalton Brothers, sono scappati nuovamente da uno dei carceri di maggior sicurezza dell'Arizona.
Lucky Luke non ha un minuto da perdere: deve rintracciarli subito! Attraversa i luoghi più spettacolari e pericolosi del Selvaggio West in questa coloratissima avventura all'ultima pallottola!
PlayStation
PAL
PC CD ROM
INFOGRAMES
Cidiverte
ITALIA
al gioco ti converte.
JOAG ITALY S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (Va) - Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999
cidiverte.it

PlayStation

Il primo Rollcage era passato abbastanza inosservato. Adesso abbiamo però un seguito decisamente migliore, che non sparirà dalla scena così facilmente. Stiamo pronti a fare acrobazie!



ROLLCAGE STAGE 2





▲ Qualche fiammata a vuoto prima di lasciare la griglia di partenza.

◀ Alcune armi sono più utili di altre. Niente spada laser?

▼ Più siamo abili, migliore è la macchina che riusciamo a procurarci. Questa fa davvero scintille!

▼ Alla fine della gara, possiamo goderci alcuni interessanti replay.









Ancora una volta, Psygnosis ci ha regalato un gioco ambientato in un futuro pieno di ombre e ha optato per farci gareggiare con degli affari veloci montati su ruote. È questo ciò che vuole il mercato? Ebbene sì e gli sviluppatori Attention To Detail ci hanno dato ancora una volta la possibilità di guidare automobili da corsa futuristiche e bizzarre, con le ruote tra le nuvole.

Per chi, per qualche motivo, avesse perso la prima puntata, si tratta di guidare macchine con ruote enormi. Possiamo guidare il nostro veicolo normalmente o a testa in giù. Oppure, per rendere le gare ancora più eccitanti, possiamo prendere la macchina e farci un giro sulle pareti o sul soffitto. Il gioco inizia con 4 macchine soltanto, ma non ci vorrà molto prima che il nostro garage trabocchi, visto che acquisiremo una nuova auto dopo ogni vittoria. Sono incluse venticinque auto, quindi ci vorrà un po' per trovare la nostra preferita. Migliore è la macchina che abbiamo, più numerose sono le armi che possiamo montarci sopra. Possiamo letteralmente scaraventare i nostri avversari all'altro mondo! Possiamo avere a disposizione fino a 12 diversi strumenti di morte montati sulla nostra auto, a seconda del tipo di veicolo che possediamo. Una delle lamentele principali fatte a proposito del primo gioco era il fatto che quando si girava su se stessi era impossibile sapere in quale direzione si stesse andando. Certo, potevamo premere un pulsante che ci indirizzava nella giusta direzione, ma ci voleva parecchio perché facesse effetto. Il produttore ha risolto il problema con una nuova tecnica di inquadratura, che quasi garantisce una rapida ripresa dopo una rotazione. La telecamera si allontana dall'azione, in modo che il guidatore possa vedere la maggior parte del percorso ed effettuare i relativi aggiustamenti.

COME TU MI VUOI

Sono disponibili 16 modalità, la maggior parte delle quali sono veramente interessanti. Ci sono le modalità standard, Competition e Time Trial, ma anche numerose nuove sfide con cui cimentarsi, comprese le modalità di gara Tipo 1 e Tipo 2. In queste ultime, dobbiamo barcamenarci su tre percorsi standard, con lo scopo

1 Fuoco amico!

Tutte le diverse modalità a due giocatori sono anche più divertenti che nel primo gioco. Possiamo gareggiare testa a testa, oppure sfidare uno dei nostri compagni nella nuova modalità Deathmatch.





◀ Le nuove modalità a due giocatori sono un'aggiunta davvero gradita.

▼ Vedere i nostri missili attraversare la macchina davanti a noi è gratificante.









▲ Possiamo guidare il nostro mezzo dappertutto.



ROLLCAGE 2



▲ Piove ed è buio. Visione del futuro tipica di Psygnosis. Fa paura...



▲ Le esplosioni sono imponenti, mentre l'intero schermo erutta fuoco.



di arrivare fino al Circuito Knockout. Superato questo, si passa al successivo. C'è anche una gradita aggiunta, una modalità Arcade, ma non si tratta della migliore tra quelle a disposizione.

PAZZI IN PISTA

La modalità più innovativa è sicuramente quella Scramble, nella quale dobbiamo guidare in una serie di percorsi speciali, ciascuno con una diversa sfida che ci induce a rigiocare. Non ci sono barriere di protezione a bordo pista e tutti i percorsi sono stranamente rialzati da terra; perciò, il fatto che la nostra auto non sia dotata di paracadute significa una morte certa e dolorosa in caso di caduta. Le piste sono aree disastrate e dietro ogni curva c'è un ostacolo pronto a spedirci dritti nel baratro Dobbiamo guidare su curve a gomito, sul ghiaccio, su tratti di strada a testa in giù... essenzialmente, il più piccolo errore di valutazione manderà la nostra macchina dritta dritta dallo sfasciacarrozze. Naturalmente, per gli amanti di Gran Turismo o Gran Turismo 2 non si tratta probabilmente del gioco giusto. Per tutti gli altri, è davvero grande. Gran parte dei motivi di fastidio del primo titolo sono stati eliminati, lasciandoci un gioco che offre grande divertimento, una progettazione intelligente, una colonna sonora alla Fatboy Slim e un tono brillante.

2 Da non dimenticare: il paracadute!

La modalità Scramble ci richiede di svolazzare parecchio da una parte all'altra del percorso. La gara è resa estremamente difficoltosa anche su tratti diritti dal fatto che i percorsi sono privi di barriere di protezione e le strade spesso ghiacciate o piene di detriti. Questi percorsi mettono alla prova anche i migliori guidatori.



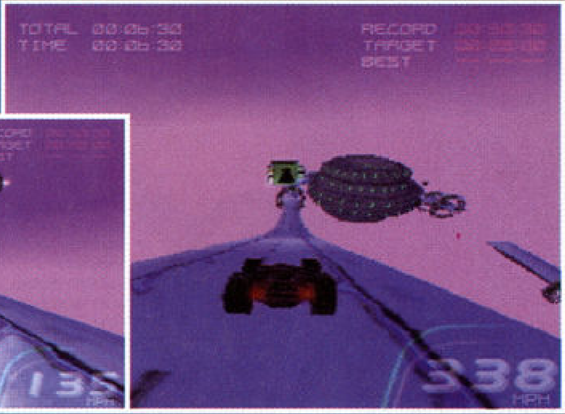
▲ Attenzione! Una mossa falsa e la nostra auto finirà nel baratro.



▼ Quando la strada si restringe fino a diventare una stretta striscia, o si rallenta o si muore...



▲ Prima dobbiamo guidare come non abbiamo mai fatto prima, poi premere il freno per evitare di andare a fracassarci nel burrone. Questi percorsi mettono alla prova anche il cervello, non solo le dita.





▲ Una partenza standard, seguita da qualche manovra in scivolata.

▲ La strada è ricoperta di ghiaccio ed è tremendamente difficile farcela prima che il tempo finisca. Occorre essere veri re del freno per arrivare al traguardo questa volta.

3 Schiaccia-avversari!

Possiamo distruggere praticamente tutto quello che si trova sullo schermo. Abbattiamo qualche segnale stradale oppure anche interi edifici, se c'è la possibilità che possano fermare il corridore davanti a noi. Gran bell'idea!







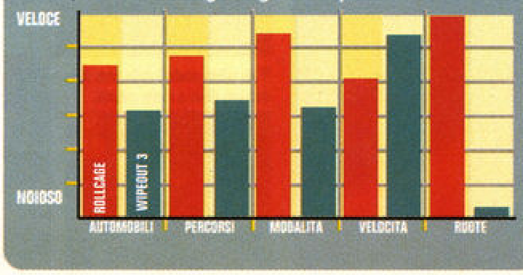


▲ Ci sono molti tunnel lunghi e bui da percorrere.

◀ Mangia la polvere!

NEL FUTURO SI VOLA...

Vogliamo sapere chi è il migliore per le gare ambientate nel futuro? Il confronto è tra Rollcage Stage 2 e Wipeout 3.



> Migliore è la macchina che abbiamo, più numerose sono le armi che possiamo montarci sopra. Possiamo letteralmente scaraventare i nostri avversari all'altro mondo!

il giudizio

aspetto

La grafica è migliorata, priva di rallentamenti visibili. Davvero un'ottima cosa.

giocabilità

Semplice da capire, ma ci vogliono settimane per diventare bravi e ci sono armi davvero notevoli per rendere la vita difficile agli avversari!

longevità

Sedici diverse modalità di gioco, tonnellate di percorsi, numerosi extra nascosti, modalità a due giocatori...

il meglio

Guardare i nostri missili attraversare la macchina davanti e lasciarci dietro le macerie. Davvero bello.



il peggio

Si muore. Si cade dal ciglio del burrone dentro una bella fetta di nulla. Sbam! Kaput.

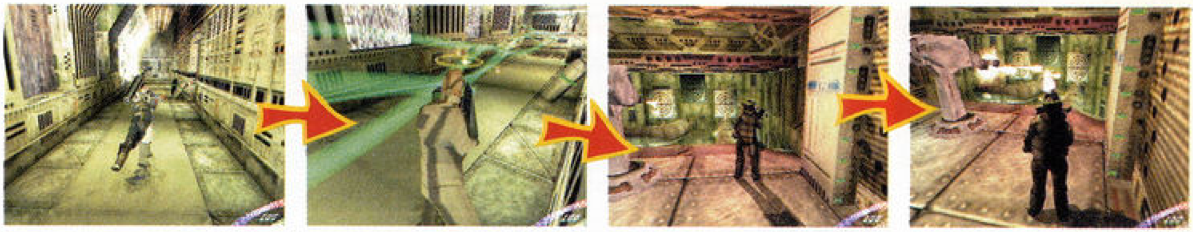


Un'alternativa perfetta a Gran Turismo 2. Non è altrettanto ricco di funzionalità, ma è possibile sfidare la forza di gravità ed è questo che conta.

88%

Se ci piace questo... vale la pena dare un'occhiata anche a Wipeout 3 o a F-Zero X, molto simili ma senza ruote, e al Rollcage originale.

Quando un angioletto è costretto a calcare le sordide strade della Terra del futuro, la possessione è all'ordine del giorno. Angeli caduti, eh? Prepariamoci a cambiare corpo!



MESSIAH

La parte più difficile di Messiah è capire la sua intricatissima trama.

La Terra, governata dai "Padri" di razza umana, è preda del male. Nel frattempo, nell'alto dei cieli, un Dio onnisciente non si rende conto che i Padri sono in grado di conoscere i suoi piani per mezzo di super-computer. Tuttavia, Dio si rende conto di trovarsi di fronte una bella gatta da pelare. Non è affatto contento di scoprire che parte del suo progetto è ora di pubblico dominio, soprattutto perché ricorda bene che gli è servita una settimana di duro lavoro, all'inizio, per scrivere il manuale delle istruzioni...

BAMBINO A BORDO

Ecco perché Dio ha scelto l'angelo Bob e gli ha dato un'anima umana. Bob è in grado di impadronirsi di corpi umani che lo ospiteranno fino alla loro morte; Bob ritornerà quindi alla sua forma angelica, ma in tale stato sarà vulnerabile e quindi, se verrà ucciso, dovrà fare ritorno in paradiso. Il risultato di questo garbuglio teologico è che Bob dovrà aprirsi la strada attraverso le città e gli edifici futuribili dei Padri, aiutando Dio a ritrovare le pagine mancanti della sua sacra agenda. Si scoprirà quindi che i Padri, guidati dal malvagio Father Prime, stanno utilizzando i loro computer per aprire un passaggio per l'inferno. A questo punto Dio si risentirà sicuramente nei confronti della Terra...

L'ANGELICO EROE

Il giocatore controlla da una prospettiva in terza persona i movimenti di Bob che svolazza pesantemente, proprio come un grasso bambinetto con le ali, passando da un umano all'altro. Potremo cambiare ospite per un sacco di ragioni: quando verremo uccisi dalle forze di sicurezza o dai ribelli Chot, oppure per ragioni tattiche. Le forze di sicurezza vengono solitamente accolte a fucilate dai ribelli Chot, perciò sarà sempre meglio impadronirsi del corpo di un Chot per avventurarsi nei bassifondi. Infine, potremo cambiar corpo per entrare in specifiche aree: i tecnici dotati di tute anti-radiazioni, per esempio, possono accedere ai reattori nucleari. Tutto ciò fa di questa "possessione angelica" un elemento fondamentale e determinante del gioco: non si tratta affatto di un espediente.

COLLERA DIVINA

Bob non è certo un tipo innocente quando assume il controllo di un essere umano e fa anzi un ottimo e sanguinoso uso di numerose armi: potremo addirittura mirare a punti specifici del corpo... Ci sono vari tipi

1 Sguardo angelico

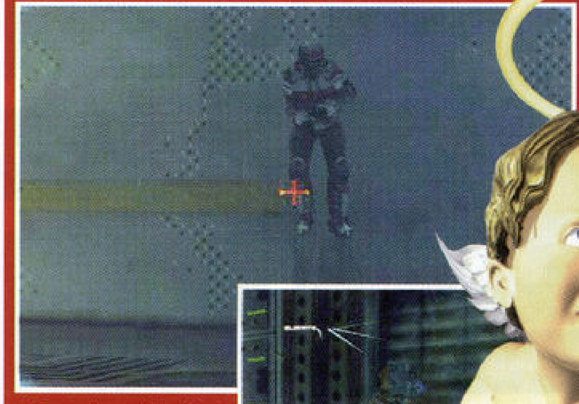
Il mirino telescopico con zoomata fornisce una visuale extra. L'arpione a razzo, però, non dovrebbe proprio essere lasciato in mano a un minorenne.



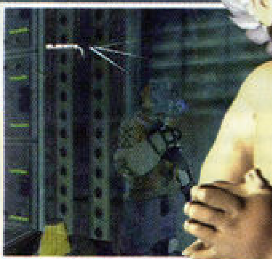
▲ Zoomando la visuale, Bob sceglie un bersaglio ignaro per il suo arpione.



▲ Il santo arpione va a segno e scaglia all'indietro la vittima.



▲ Beccato. Il corpo della vittima sussulta per l'ultima volta.



► Non è sempre possibile andare in giro a sparare qua e là. Un tiro a distanza di precisione può essere davvero utile.





▲ La prospettiva in prima persona rappresenta un gradevole diversivo.



▲ Meglio colpire l'avversario da lontano, senza che se ne accorga.



▲ Con ospiti come questo, i muscoli contano più del cervello.

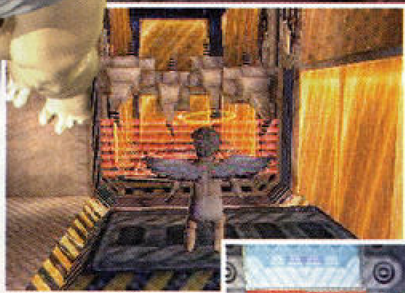


► Bob è vulnerabile quando è in forma angelica: dovremo fare molta attenzione.

► Altre volte potremo preferire ospiti in grado di correre veloci.



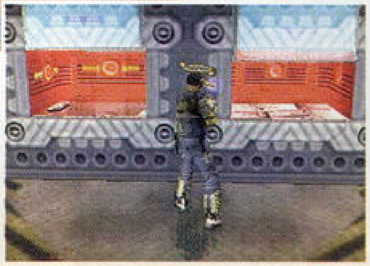
▲ I personaggi appartengono a classi diverse, chiaramente indicate dalle specifiche uniformi.



▼ Potremo raccogliere le armi dei morti, ma troveremo anche distributori appositi. Carina, questa città...

▼ Gli effetti prodotti dalle armi sono davvero divini e molto colorati.





2 Angeli

Anche la forma angelica di Bob ha la sua utilità, specie quando si tratta di saltare da un precipizio.



▲ Prima di saltare ricordiamoci che il nostro ospite umano è mortale.



▲ L'angelo Bob non subisce danni quando cade...



▲ ...ma il suo sfortunato ospite umano non se la cava altrettanto bene.



Non chiamateli giocattoli.
© Disney
www.disney.it
da febbraio anche al cinema
Disney · PIXAR
TOY STORY 2
Buzz Lightyear, Woody lo sceriffo e il terribile Zurg sono giocattoli molto, molto speciali. Speciali come i nuovi titoli in arrivo dal mondo di Toy Story 2. La tua creatività, la tua intelligenza e i tuoi riflessi saranno messi alla prova oltre ogni limite. Tieniti pronto per gli ultimi straordinari programmi nati dalla magia Disney Interactive.
Disney INTERACTIVE
PC CD ROM
NINTENDO64
PlayStation
Dreamcast
GAME BOY COLOR


Sei arrivato al limite.
Adesso superalo.
Preparati per la corsa più sfrenata della storia. Affronta la strada al volante di supercar esclusive. Gioca d'azzardo con i pericoli delle strade e dei circuiti. Modalità Arcade per una scarica di adrenalina pura o Porsche Test Pilot per diventare un professionista. In fondo la pratica è tutto, giusto? Sbagliato.
www.needforspeed.com
ELECTRONIC ARTS
by C.T.O.
http://www.cto.it
NEED FOR SPEED
PORSCHE 2000

3 Il bambino che è dentro di noi...

È meglio avvicinarsi a un potenziale ospite da dietro, prima di gettarsi in volo verso le sue spalle e impadronirsi così del suo spirito. La possessione angelica è indicata da un'aureola, invisibile però agli altri umani.











▲ Quando l'ospite umano di Bob muore, si apre una frenetica caccia al successore.

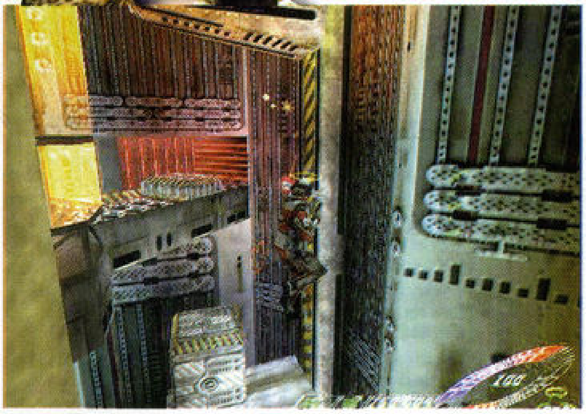
◄ Bob può impadronirsi perfino di signore di dubbia virtù. Non avrà freddo.?

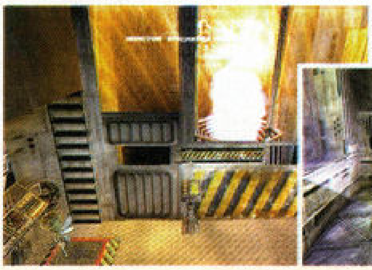
► Quest'uomo ha appena ucciso due dei suoi più vecchi amici. Cos'aveva mai in corpo? Il nostro simpatico Bob, naturalmente!

di granate, uno dei quali aderisce allo sventurato obiettivo, raccapriccianti seghe, lanciafiamme, dardi di ghiaccio e fucili mitragliatori. L'arma migliore, però, è l'arpione a razzo o Rocket Propelled Harpoon, in grado di inchiodare letteralmente un avversario alla parete. La necessità di scegliere quali armi scartare e quali raccogliere, oltre che la selezione degli uomini adatti di cui prendere il controllo per usare le varie armi, inserisce una dimensione tattica in più rispetto ai molti giochi d'azione del momento.

AMEN...

Con la sua trama ricca di mistero, i suoi enigmi a base di corpi umani da scambiare, e la sua varietà in fatto di arsenale, Messiah è ok. Il possesso di questo gioco esaudirà le preghiere di chi è in cerca di un titolo "diverso".







▲ Ci sono un bel po' di piattaforme tra cui saltare, ma non tante da rendere la cosa noiosa.

4 Anche noi angeli...

A differenza dei cherubini che siamo abituati a vedere nei quadri rinascimentali, il piccolo Bob indossa un pannolino bianco che nasconde le sue angeliche nudità. Dobbiamo presumere che anche gli angeli siano soggetti a qualche bisognino.

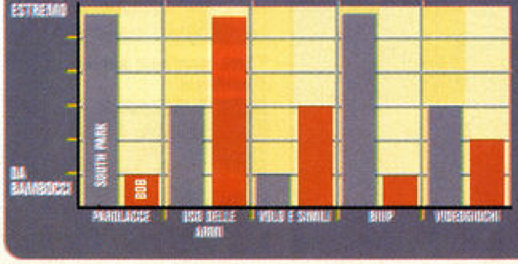




▲ A quanto pare, nemmeno i più piccini sono al sicuro dalla violenza dei videogiochi di questi tempi. Ah, la gioventù d'oggi...

SFIDA ESTREMA...

Come se la cavano l'uno contro l'altro i due fenomeni più estremi del momento? Scendono in campo South Park e Bob...



> "Ci sono varie granate, lanciafiamme, dardi di ghiaccio e persino dei comodissimi fucili mitragliatori!"

il giudizio

aspetto

Una grafica sbalorditiva, specie per quanto riguarda le variopinte esplosioni e l'animazione dei personaggi.

giocabilità

Il nucleo è quello di un gioco d'azione, ma non mancano interessanti e impegnativi elementi tattici.

longevità

Benché molto vasto, il gioco è abbastanza lineare: ci sono però modi diversi per raggiungere i vari obiettivi.

il meglio

Ovviamente, l'angelico Bob, con la sua inedita capacità di impadronirsi di corpi diversi.



il peggio

Città futuribili e porte e corridoi alla Star Trek sono troppo scontati oggigiorno.

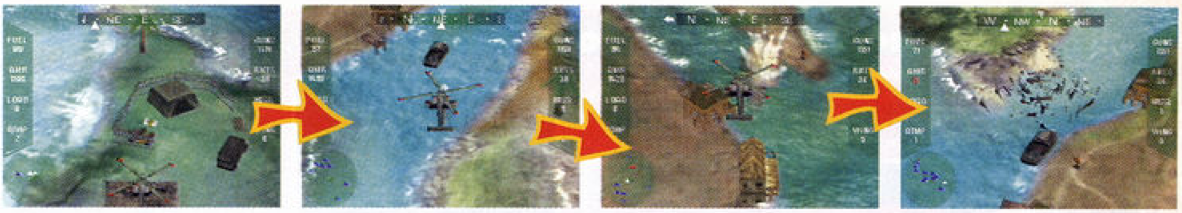


I limiti delle ambientazioni impediscono a Messiah di essere veramente originale, ma il gioco ha novità e adrenalina in quantità **sufficienti per sfondare**.

85%

Se ci piace questo... diamo un'occhiata a Requiem per altre avventure teologiche, oppure proviamo Soul Reaver per un'azione a base di angeli caduti.

Abbiamo mai sognato di abbattere un malvagio dittatore con l'aiuto del nostro elicottero? THQ ha ciò che fa per noi, con questo aggiornamento nuovo di zecca di un classico del passato...



NUCLEAR STRIKE



Qualcuno ricorda Desert Strike, Soviet Strike o un altro di quei giochi con "Strike" nel titolo? Erano grandiosi quando sono apparsi in versione per Super NES e MegaDrive, tanti anni fa.
Quante ore abbiamo trascorso facendo a pezzi di tutto a bordo di un elicottero, mentre avremmo dovuto ripassare la lezione...
Oggi, però, che emozione può sperare di dare un Nuclear Strike in versione per Nintendo 64, ossia per una console che ospita titoli come Zelda, Super Mario 64, Goldeneye e alcuni dei migliori videogiochi mai realizzati? Per scoprirlo, continuiamo a leggere.

ORIGINALITÀ

Parliamoci chiaro: questo gioco è già stato fatto e anche molto bene anni fa; ed è una decisione coraggiosa, anche se un po' strana, quella di riportare alla vita una serie di titoli che rischiano di apparire estremamente datati nel nuovo millennio. La buona notizia, però, è che Nuclear Strike è ancora perfettamente divertente, malgrado la sua aria un po' primitiva. Non è cambiato molto dall'ultima volta che l'abbiamo visto: si tratta ancora, in gran parte, di eseguire gli ordini e fare fuoco contro vari obiettivi fino a eliminarli, naturalmente con l'aiuto di mitragliatrici e missili di svariate qualità. Non manca nemmeno una serie di veicoli diversi, come hovercraft e Harrier, che fanno il loro gradito ritorno e aggiungono qualcosa in più all'azione. Continuiamo comunque a preferire gli elicotteri.

GRAFICA

Ovviamente, trattandosi di una versione per Nintendo 64, Nuclear Strike ha un aspetto molto migliore rispetto al passato, con texture nuove di zecca, dettagli come le torrette armate in miniatura che si muovono e fanno fuoco quando ci muoviamo e alcune esplosioni veramente

1 Vogliono la guerra!

La prima missione è abbastanza semplice. LeMonde dispone di una rete di spie e informatori e solo noi possiamo intervenire.



▲ Osserviamo le frecce e muoviamoci nella loro direzione: ci indicheranno dove andare.



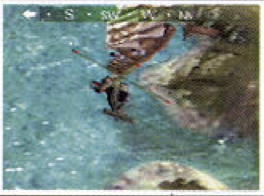
▲ Il nostro schermo radar ci mostrerà dove si trovano gli obiettivi da distruggere.





▲ Una volta di ritorno nel mondo "reale", le cose non saranno così facili. Le forze nemiche reagiranno.

► Ricordiamoci anche di distruggere le installazioni radar per mandare all'aria i piani di LeMonde.



▲ LeMonde ha una flotta di navi che pattugliano la fascia costiera.



▲ I villaggi circostanti non sono abitati da innocenti nativi. Facciamo attenzione!



► La morte ci attende appena sotto la superficie di queste ridenti campagne. Voliamo con cautela.



▲ La morte ci attende poco più in basso: Il paesaggio è percorso da colpi d'arma da fuoco...

► Distruggiamo i ponti per ostacolare le forze nemiche.





▲ Se ce ne staremo impalati a lungo verremo bersagliati da carri armati e truppe.

◄ È un lanciarazzi o un soldato con addosso un golfino rosso? Difficile dirlo...

▼ Abbattiamo gli elicotteri prima che ci attacchino riempiendo il cielo di piombo.



▼ Ecco, hanno avuto quel che si meritavano.



2 Grandioso!

Nuclear Strike supporta l'utilizzo dell'Expansion Pak e offre quindi una grafica ad alta definizione.



▲ A bassa definizione le esplosioni non sono certo altrettanto impressionanti.



▲ Così va meglio! Tutto è più nitido e i dettagli sono molto più definiti.



▲ Viste quelle favolose esplosioni? Purtroppo l'azione rimane un po' a scatti.

NUCLEAR STRIKE

3 In missione

Ecco un altro esempio tratto dai livelli iniziali di Nuclear Strike. Saliamo a bordo dell'elicottero e cominciamo a fare fuoco!











▲ LeMonde ha reclutato rinforzi. Distruggiamoli prima che possano partire.

◀ Non è facile, però. Il campo d'aviazione è sorvegliato da postazioni e torrette.

▶ Distruggiamole e passiamo agli elicotteri: dovremo eliminarne un sacco e a spararci addosso ci saranno anche le truppe di terra.

> Potremo deporre mine e osservare i mezzi nemici finirci sopra, oppure lasciarci dietro una cortina di fumo per battercela quando saremo sotto tiro

grandiose. Non è però bello come piacerebbe a noi. È ovvio che gli sviluppatori hanno sfruttato alcuni dei brillanti effetti grafici e delle meraviglie tecniche nuove di zecca del Nintendo 64, ma il gioco appare comunque un po' datato.

GIOCABILITÀ

Pur avendo appena detto che il gioco è più o meno uguale ai vecchi titoli Strike, dobbiamo riconoscere che qualche novità c'è. Per esempio, se vorremo, per compiere una missione potremo non limitarci a sforacchiare tutto con la nostra mitragliatrice. Potremo deporre mine e stare a guardare i mezzi nemici finirci sopra, oppure lasciarci dietro una cortina di fumo per battercela rapidamente se la situazione si farà un po' troppo tesa... Chiaramente, questo aumenta leggermente la varietà. L'intelligente sistema radar inoltre limiterà il rischio di perderci e grazie a esso sapremo sempre dove dirigerci. Le missioni poi possono essere abbastanza varie: potremo distruggere armate nemiche, piste d'atterraggio o villaggi.

NEL COMPLESSO...

Nuclear Strike è dunque un giochino divertente, che offre un pizzico di nostalgia ai vecchi appassionati e un assaggio di azione vecchio stile ai neofiti della serie che, va detto, non saranno poi molti. In definitiva, però, dobbiamo dire che il gioco non offre tutto il divertimento che avremmo sperato. Alcune missioni poi sono abbastanza caotiche e ci vorrà qualche tentativo prima di capire esattamente cosa dovremo fare e le ragioni dei nostri continui insuccessi. Insomma, il poco che questo gioco offre è comunque divertente: solo, non aspettiamoci nulla di rivoluzionario.







▲ Probabilmente il fattore avrà qualcosa da ridire sul nostro modo di irrorare le coltivazioni...

4 Conoscere il nemico

Il dittatore LeMonde deve avere una barca di soldi, visto che dispone di una simile quantità di armamenti pronti all'uso. Ecco qualche esempio di ciò che ci troveremo di fronte...





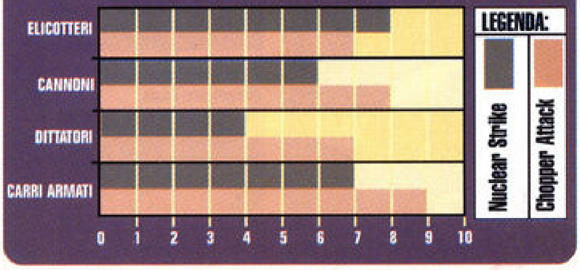




▲ Aerei, elicotteri e carri armati non si contano. Non rischieremo certo di annoiarci.

BATTAGLIA DI ELICOTTERI

Quale tra questi giochi presenta le armi e i veicoli migliori? Abbiamo messo a confronto Nuclear Strike con Chopper Attack.



il giudizio

aspetto

Alcuni buoni effetti speciali e dettagli; grazie all'Expansion Pak, il gioco può girare ad alta definizione.

giocabilità

Le missioni sono abbastanza varie e vanno dal semplice al difficilissimo. Tutta roba già vista, però.

longevità

Una modalità a più giocatori non avrebbe guastato; il gioco ci durerà una settimana o poco più.

il meglio

Boom! Un altro nemico va in fumo grazie a un bel missile. Fantastico.



il peggio

Non si può aumentare o diminuire l'altitudine dell'elicottero... è tutto automatico. Accidenti.



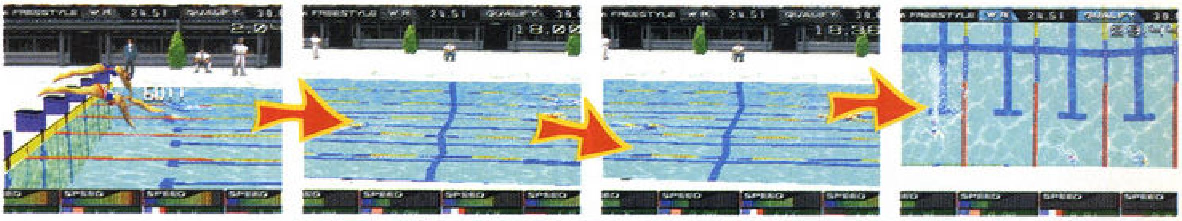
Un vecchio gioco rispolverato e rimesso a nuovo per il Nintendo 64. Divertente, ma non abbastanza da giustificare un prezzo pieno. Meglio **risparmiare i nostri soldini.**

73%

Se ci piace questo... Chopper Attack di GT è meglio; Command & Conquer offre più strategia, più carri armati e in generale più violenza.

DATI ▸ FORMATO: PLAYSTATION PREZZO: L. 109.900 IN USCITA A: APRILE

Scaldiamoci le dita... è tempo di pigiare sui pulsanti a tutta la forza. I nostri pad probabilmente ci chiederanno il divorzio dopo questo gioco, ma per diventare l'atleta numero uno occorre fare dei sacrifici.



INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2



Quanti ricordi... la serie Track & Field di Konami arriva da un'epoca molto precedente al 3D e ai poligoni, molto prima della PlayStation e prima anche del buon vecchio NES. Il primo di questi titoli è uscito per il Commodore 64. Chi ricorda tutte le ore passate tentando di vincere sull'originale? Beh, noi ovviamente no, siamo troppo giovani...

Basta nostalgia. Parliamo invece di cos'è cambiato rispetto al primo gioco. Questo è il sesto titolo della serie (il secondo per PlayStation) e, sebbene sia ancora essenzialmente simile ai suoi predecessori, alcuni piccoli particolari sono stati migliorati. Le regole e i comandi sono ancora piuttosto simili, ma in fondo quanto devono essere particolareggiati i comandi relativi a un gruppetto di gare fondamentalmente basate su corsa, salto, sollevamento e via dicendo?

LE GARE

Ci sono 12 diverse gare inserite all'interno di questo seguito mozzafiato. Abbiamo quelle standard, da vincere a colpi di pulsanti: 100 metri, 50 metri stile libero, chilometro lanciato, lancio del giavellotto e salto in lungo... ma ci sono alcuni nuove gare che richiedono, essenzialmente, buona abilità e tempismo.

Ecco alcuni esempi: salto con l'asta, lancio del martello, sollevamento pesi, trampolino e canoa.

PULSANTI

Un ottimo esempio del fatto che International Track & Field 2 non è esclusivamente questione di pigiare sui pulsanti del joypad, l'abbiamo quando stiamo per fare un salto dal trampolino. Prima di tutto è necessario calcolare il momento esatto in cui premere il pulsante, di prima di saltare, inoltre è possibile tenere premuti i pulsanti per un po' durante il salto, ma per terminare la prova occorre fare attenzione a quello che si fa, per non prendere una spanciata. Occorre fare pratica per un bel po' prima di ottenere dai giudici il punteggio pieno. Il lancio del martello è un altro ottimo esempio di uso sfrenato del joypad unito a

1 Come il vento!

È la nostra grande occasione per diventare gli uomini più veloci del mondo. Per battere i nostri avversari, occorrerà pestare sui pulsanti come matti!



▲ Quando sentiamo il via, dobbiamo usare il joypad come non abbiamo mai fatto prima.



▲ Il tachimetro mostra a quale velocità andiamo. Se è rosso, stiamo andando forte.



▲ Quando finalmente raggiungeremo il traguardo, probabilmente avremo i polpastrelli consumati.



► La telecamera si avvicina, in modo da mostrare chi ha tagliato per primo il traguardo.



▲ È possibile vedere i replay quante volte si vuole e anche salvarli.



▲ Evviva, ecco il vincitore. Dobbiamo battere il tempo di qualificazione per continuare.



▲ Possiamo scegliere tra due gare di ciclismo: volata oppure il chilometro lanciato.



► Scegliamo la gara preferita mentre ammiriamo la ricca grafica.

► È ora di cominciare la preparazione. Hamburger e patatine?



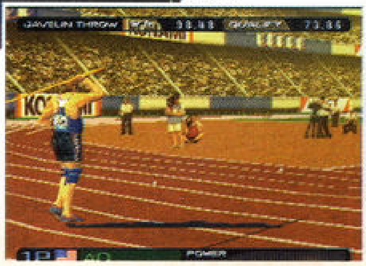
▲ I membri della squadra Games Master si sfidano tra loro. Che vinca il migliore!



▼ Il lancio del giavellotto richiede ancora di più l'uso del joypad, e occorre anche calcolare attentamente il giusto angolo.

▼ L'incubo di ogni atleta: dimenticarsi l'asta.



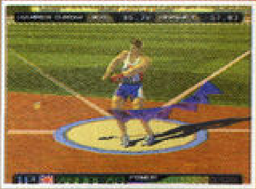


Che fatica!

Capire il trucco è davvero difficile, ma una volta imparato ci sentiremo benissimo.



▲ Non basta sollevare il martello e lanciarlo a caso.



▲ Premiamo il pulsante. Il problema è lasciarlo andare al momento giusto.



▲ È un ottimo modo per attirare le ragazze... davvero!

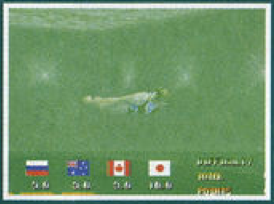
SVILUPPATORE: KONAMI
EDITORE: KONAMI
GENERE: SPORT
GIOCATORI: 1-4
CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK
ALTRE VERSIONI: NESSUNA

INT. TRACK & FIELD 2

3 Che spanciata!

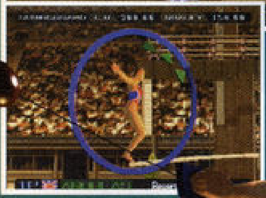
Prenderemo qualche spanciata prima di ottenere un 10 dai giudici. Questa gara non è solo questione di joypad, occorre anche entrare in acqua in modo impeccabile.











▲ Il tempismo è tutto. Occorre concentrarsi prima di saltare.

◄ Dobbiamo trovare il ritmo prima di spiccare il salto e poi pigiare sui pulsanti come matti.

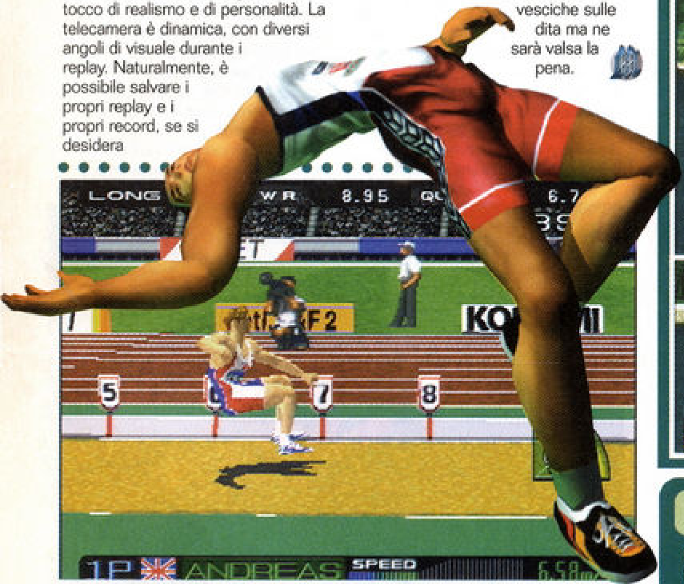
► Possiamo scegliere tra queste acrobazie. Più alto è il livello di difficoltà, meglio è.



un perfetto tempismo (si veda Che fatica!). Non si tratta solamente di sollevare il martello, farlo roteare e lasciarlo andare. Occorre calcolare il momento del lancio per evitare di spaccare la testa a uno degli spettatori.

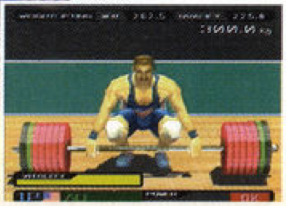
AVANZATO

Konami ha sviluppato un motore grafico di seconda generazione per la gestione di tutti i poligoni. Il livello dei particolari è molto elevato. Ciascun atleta agisce in modo diverso, dando al gioco un tocco di realismo e di personalità. La telecamera è dinamica, con diversi angoli di visuale durante i replay. Naturalmente, è possibile salvare i propri replay e i propri record, se si desidera mostrarli agli amici. Si può giocare sia in modalità Arcade sia in modalità Competition. Non c'è grande differenza tra le due, se non per il fatto che, in modalità Competion, è possibile sfidare fino a un massimo di tre amici. È questo il punto di forza del gioco. In modalità a un giocatore è destinato a invecchiare presto, ma se sfidiamo i nostri amici possiamo continuare a divertirci per mesi. Perciò vale la pena di fare un investimento comprando un multitap e formare una squadra. Ci verranno le vesciche sulle dita ma ne sarà valsa la pena.





▲ Bisogna saltare ben oltre 7 metri per battere il record del mondo.



4 Il ritmo è tutto!

La canoa è diversa dalle gare di corsa su pista. Dobbiamo avere il giusto ritmo e premere il pulsante corrispondente alla pagaia appena prima che questa tocchi l'acqua. In questo modo acquisteremo gradualmente velocità, perciò non dovremo premere il pulsante a un ritmo costante.



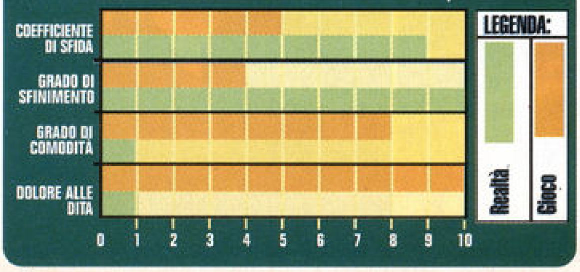




▲ Non è facile mantenere il ritmo quando si pigia sui pulsanti da ore senza risultato. Se vogliamo la medaglia d'oro, però...

PIEDI CONTRO DITA...

Qual è la differenza tra correre i 100 metri nel gioco International Track & Field e correrli alle Olimpiadi?



> Un esempio del fatto che questo gioco non è esclusivamente questione di pigiare sui pulsanti del joypad l'abbiamo quando stiamo per tuffarci dal trampolino

il giudizio

aspetto

La grafica è stata migliorata. Ogni atleta ha un suo stile e la folla aggiunge la giusta atmosfera.

giocabilità

Può diventare noioso se si gioca da soli, per non parlare del male alle dita. Un multitap accrescerà la longevità del gioco.

longevità

Davvero ingegnoso. Giocheremo tutti i giorni fino a completare le gare. Dopodiché, torneremo solamente per qualche partita occasionale.

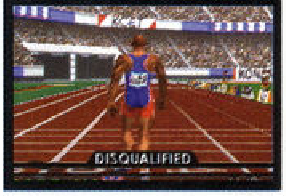
il meglio

Il meglio da questo gioco si ottiene con un multitap... o se non possiamo fare a meno di tentare di migliorarci.



il peggio

L'eccessivo pestare i pulsanti può scoraggiare anche i giocatori più appassionati.



L'unico gioco di atletica che vale la pena acquistare. Se si vuole un titolo in cui basta sedersi e giocare, è quello giusto; c'è a malapena bisogno di consultare il manuale.

83%

Se ci piace questo... diamo un'occhiata anche all'originale. Questo è il migliore, ma la versione "classica" offre qualche giorno di divertimento.

È il momento di scatenarsi in campagna al volante di una macchina potente quanto il presidente degli Stati Uniti e altrettanto scalpitante!



RALLY CHAMPIONSHIP



▲ Avventuriamoci nelle zone più remote del Galles e ammiriamo il muschio ai lati della strada.



◀ Muretti di pietra, piste fangose... non manca niente.



▼ Questa prospettiva consente di sperimentare al massimo la velocità.

▼ Questa gente deve fidarsi dello sponsor dei freni...







I piloti di rally sono gli eroi silenziosi dello sport automobilistico. Mentre i loro colleghi professionisti delle gare su strada conducono esistenze chiassose tra feste e casinò, loro se ne stanno a casa, con la tazza di tè in mano, a studiarsi mappe topografiche di sperdute zone di campagna.

In cambio, però, non mancano loro le soddisfazioni, come la possibilità di scarrozzare un amico sfrecciando attraverso alcune delle aree più strane del pianeta. Non sorprende, quindi, che gli sviluppatori abbiano tentato di ricreare questo tipo di esperienza in formato videogioco; in particolare, con Rally Championship HotGen ha fatto decisamente un ottimo lavoro.

SPLENDIDO

Dopo la semplice e pratica presentazione del gioco, quando avremo scelto un modello come per esempio la Volkswagen Gold, la Renault Megane o la Seat Ibiza, la prima cosa che ci balzerà agli occhi sarà il favoloso aspetto di Rally Championship. Fin dal momento in cui avvieremo la modalità Arcade o Championship nel cuore selvaggio del Galles, non potremo fare a meno di meravigliarci di fronte alle montagne sullo sfondo, agli alberi che ci scorreranno accanto e alle texture della superficie stradale. Certo, non manca qualche elemento che compare dal nulla, ma Rally Championship ci offre la possibilità di credere di trovarci davvero al volante... cioè nella situazione esatta in cui vorremmo essere.

VELOCITÀ

Potremo scegliere di controllare la nostra macchina da una visuale in terza persona, oppure optare per la prospettiva in prima persona, infinitamente migliore, in cui potremo vedere il pilota sterzare e cambiare marcia. Con questa visuale si percepisce davvero la sensazione della velocità e se ci concentreremo sulla strada davanti a noi, sfruttando le ottime istruzioni impartiteci dal nostro co-pilota, potremo veramente prestare attenzione alla guida. Questo sarà essenziale per ottenere prestazioni decenti. Il fatto è che anche se la manovrabilità della macchina è tale da rendere il gioco immediato e pronto all'uso, quando le piste diventeranno più difficili si faranno più dure anche le condizioni atmosferiche, con neve, pioggia e ghiaccio e la gara diventerà più accanita. Non potremo permetterci alcun errore per paura di ribaltarci. Potremo modificare la sensibilità dello sterzo, le sospensioni, l'equilibrio dei freni e così via e se ci serviremo di

1 Ancora, ancora!

Uno dei vantaggi della modalità Championship è l'opzione replay. Poiché le prove possono durare oltre quattro minuti, potremo saltare le parti più noiose e ammirare i momenti migliori al rallentatore o mettendoli in pausa.





◀ Siamo liberi di saltare le parti meno entusiasmanti della nostra corsa.

▼ Riviviamo tutte le volte che vorremo i nostri momenti d'oro.



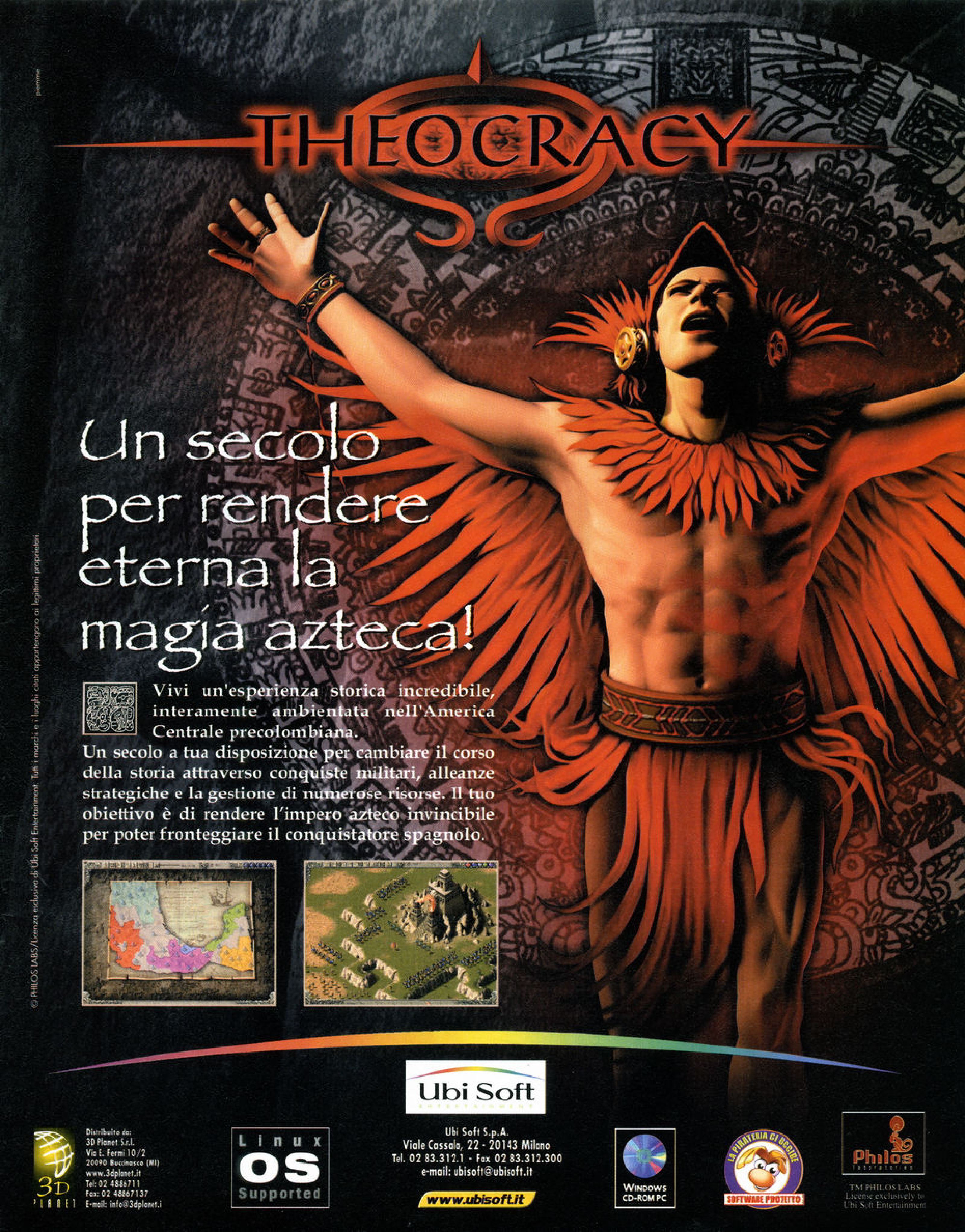




▲ Le inquadrature dei replay sono decisamente sorprendenti.







THEOCRACY
Un secolo per rendere eterna la magia azteca!
Vivi un'esperienza storica incredibile, interamente ambientata nell'America Centrale precolombiana.
Un secolo a tua disposizione per cambiare il corso della storia attraverso conquiste militari, alleanze strategiche e la gestione di numerose risorse. Il tuo obiettivo è di rendere l'impero azteco invincibile per poter fronteggiare il conquistatore spagnolo.
Ubi Soft
Distribuito da:
3D Planet S.r.l.
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it
Tel: 02 4886711
Fax: 02 48867137
E-mail: info@3dplanet.i
Linux OS Supported
Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 83.312.1 - Fax 02 83.312.300
e-mail: ubisoft@ubisoft.it
www.ubisoft.it
Windows CD-ROM PC
LA PIRATERIA CI UCCIDE
SOFTWARE PROTETTO
Philos
TM PHILOS LABS
License exclusively to
Ubi Soft Entertainment
© PHILOS LABS/Licenza esclusiva di Ubi Soft Entertainment. Tutti i marchi e i luoghi citati appartengono ai legittimi proprietari.
piemme


SABATINI
GROUP
BolognaFiere
31 MARZO 3 APRILE 3000
FUTURSHOW
PIÙ DI IERI
MENO DI DOMANI.
Bologna Città Europea della Cultura
FUTUR SHOW
CHI NON C'È, NON CI SARÀ.
www.futurshow.it
Alenia
SPAZIO
CTO
www.cto.it
Microsoft
tin.it
VOBIS



▲ Le informazioni forniteci dal nostro co-pilota sono ottime, perciò teniamo le orecchie aperte.



▲ Più ci allontaniamo dalla pista battuta, più la nostra macchina si riempie di fango.



2 Emozioni di gruppo

Nessun gioco di corse degno di questo nome potrebbe fare a meno di una bella opzione a più giocatori e Rally Championship non fa eccezione alla regola. Sebbene le piste siano meno ambiziose e l'azione un po' più lenta rispetto alle altre modalità di gioco, la modalità a due giocatori vale decisamente un'occhiata.



▲ Il gioco gira più lentamente in modalità a più giocatori, ma rimane all'altezza.

▼ Le piste sono più semplici e la competizione diventa più accanita.





▲ La strada è coperta di neve e ghiaccio, abbiamo il sole negli occhi e presto farà buio. È ora di gareggiare uno contro uno.





▲ Terreno sconnesso, ghiaia, neve, ghiaccio... le superfici stradali sono varie.



▲ La domanda è: perché non si vede la telecamera sospesa tra le due macchine? Il movimento delle telecamere nella visuale in terza persona è impeccabile.

comandi analogici e saremo disposti a togliere il piede dall'acceleratore qua e là finiremo presto per immergerci completamente nel gioco.

Le modalità Arcade e Championship ci condurranno attraverso il rally del Galles, il Pirelli International, i rally di Scozia, di Seat, di Stena Line Ulster e dell'isola di Man: non avremo un attimo di respiro. La modalità Arcade ci impone di superare le macchine che incontreremo davanti a noi sulla pista. In modalità Championship, invece, dovremo gareggiare contro i record stabiliti da altri piloti.

Le prove Time Trial ci offriranno la possibilità di stabilire i nostri record di pista; c'è inoltre una modalità a due giocatori pronta per le sfide uno contro uno.

DA SPOSARE...

In breve, Rally Championship è l'equivalente in termini di videogiochi della ragazza dei nostri sogni: bella, affascinante e con un bel carattere. Sebbene non sia all'altezza di un Colin McRae Rally in termini di simulazione, questo gioco è divertimento puro fin dal primo istante e diventa sempre meglio. Fra i difetti, citiamo il rumore orrendamente stridulo prodotto dai motori e il fatto che la conclusione di ogni singolo rally passi inosservata. D'altra parte, però, un gioco che ci permette di sfrecciare a 150 all'ora su una pista fuoristrada e riesce comunque ad attirare la nostra attenzione con i riflessi di luce che filtrano tra gli alberi merita senza dubbio un'occhiata. Altro che Formula 1...

> "L'equivalente in termini di videogiochi della ragazza dei nostri sogni: bella, affascinante e con un bel carattere"

3 Al volante

La visuale dall'interno della macchina è insuperabile. L'azione appare più veloce, i comandi sono più immediati e potremo perfino accendere i tergicristalli quando comincerà a piovere.







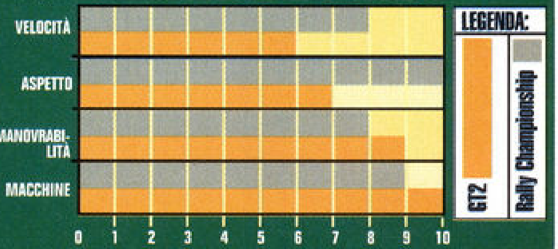


▲ La terza persona non è male...

◄ ...ma la visuale dall'interno della macchina è meglio.

SFIDA NEL FANGO

Come se la cava Rally Championship di fronte alla modalità Rally del recente Gran Turismo 2? Vediamo un po'...



il giudizio

aspetto

Meglio di V-Rally 2, ma di certo non all'altezza di Gran Turismo 2. Molto carino, comunque.

giocabilità

Divertente, ma non cerchiamo di scalare la modalità Championship in un colpo solo... diventeremmo matti!

longevità

Ci durerà per tutto il tempo necessario a trasformarci in campioni mondiali di rally. Potrebbe volerci un bel po'.

il meglio

Il suo aspetto. Fa quasi venire voglia di andare a vedere questi luoghi dal vivo.



il peggio

Il fastidioso ronzio del motore. Non potevano metterci un bel rombo aggressivo?



Se stiamo cercando un buon gioco di rally che ci permetta di trascorrere più tempo sfrecciando sulla pista che rotolando sul tettuccio, allora Rally **Championship fa per noi.**

85%

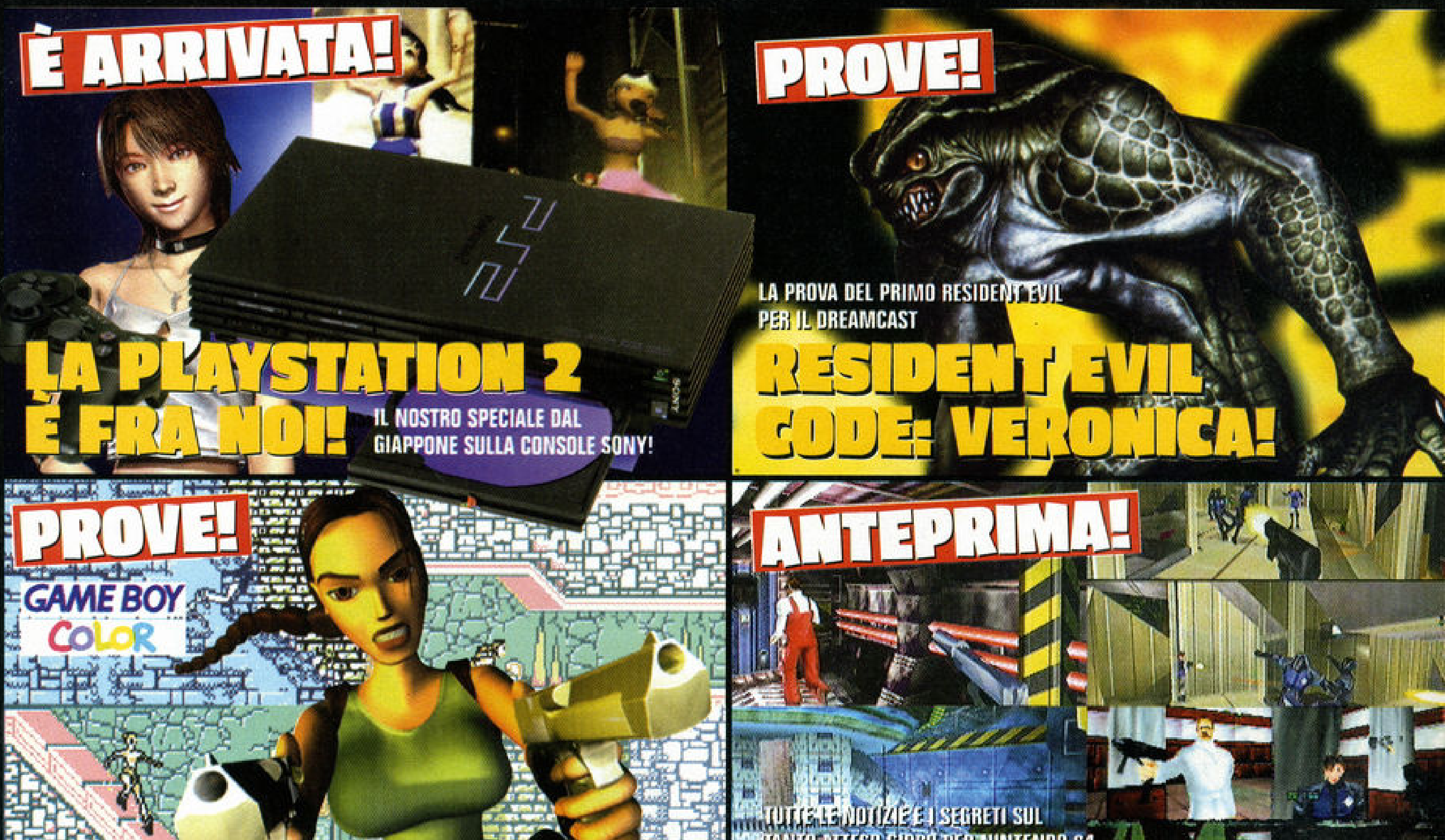
Se ci piace questo... mettiamo le mani su Gran Turismo 2 e cominciamo a risparmiare per una macchina da rally.


Riusciresti a gestire
l'impero più veloce del mondo?
Schumacher o Hakkinen?
Gomme da asciutto o da bagnato?
Uno o due
GRAND prix WORLD
MICROPROSE
GRAND prix WORLD
Perché fare solo il pilota quando puoi essere tu il capo?
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
PC CD-ROM
MICROPROSE
HASBRO Interactive
www.microprose.com
©1999 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved. © 1999 Edward Grabowski Communications Ltd.
World Championship licensed by Formula One Administration Ltd." "Formula One", "Formula 1",


pit-stop?
Piloti o Costruttori?
GRAND prix
Con Grand Prix World ti assumi tutte le responsabilità di un mondo che vale miliardi! Acquista, vendi, sviluppa, gestisci, negozia, ingaggia e, se necessario, licenzia... Poi mettiti comodo davanti allo schermo e osserva gli sviluppi della gara!
LEADER
All Rights Reserved. Published by Hasbro Interactive, Inc. Developed by Edward Grabowski Communications Ltd. "An official product of the 1998 FIA Formula One
and "F1", "FIA Formula One World Championship" (together with their foreign translations and permutations) are trade marks of the Formula One group of companies.

SUL PROSSIMO NUMERO

Games Master



INOLTRE

RIDGE RACER 64 • POKÉMON STADIUM • BIOHAZARD GUN BATTLE • TDR 2000 • PREMIER MANAGER 2000 • FEAR EFFECT • BATTLEZONE • ZOMBIE REVENGE • RED DOG • ECCO THE DOLPHIN • 4 WHEEL THUNDER • THEME PARK WORLD • TAZ EXPRESS • RADIKAL BIKERS E ALTRO ANCORA!

IN EDICOLA: DALL'ULTIMA SETTIMANA DI APRILE

I TITOLI DI QUALITA' A SOLE 9.900 LIRE!

IVA INCLUSA

LINEA CD 9.900 LIRE

I.M.S. s.r.l. INTERACTIVE MARKETING & SALES

DAL GIOCO AL REFERENCE IL DIVERTIMENTO E' ASSICURATO!



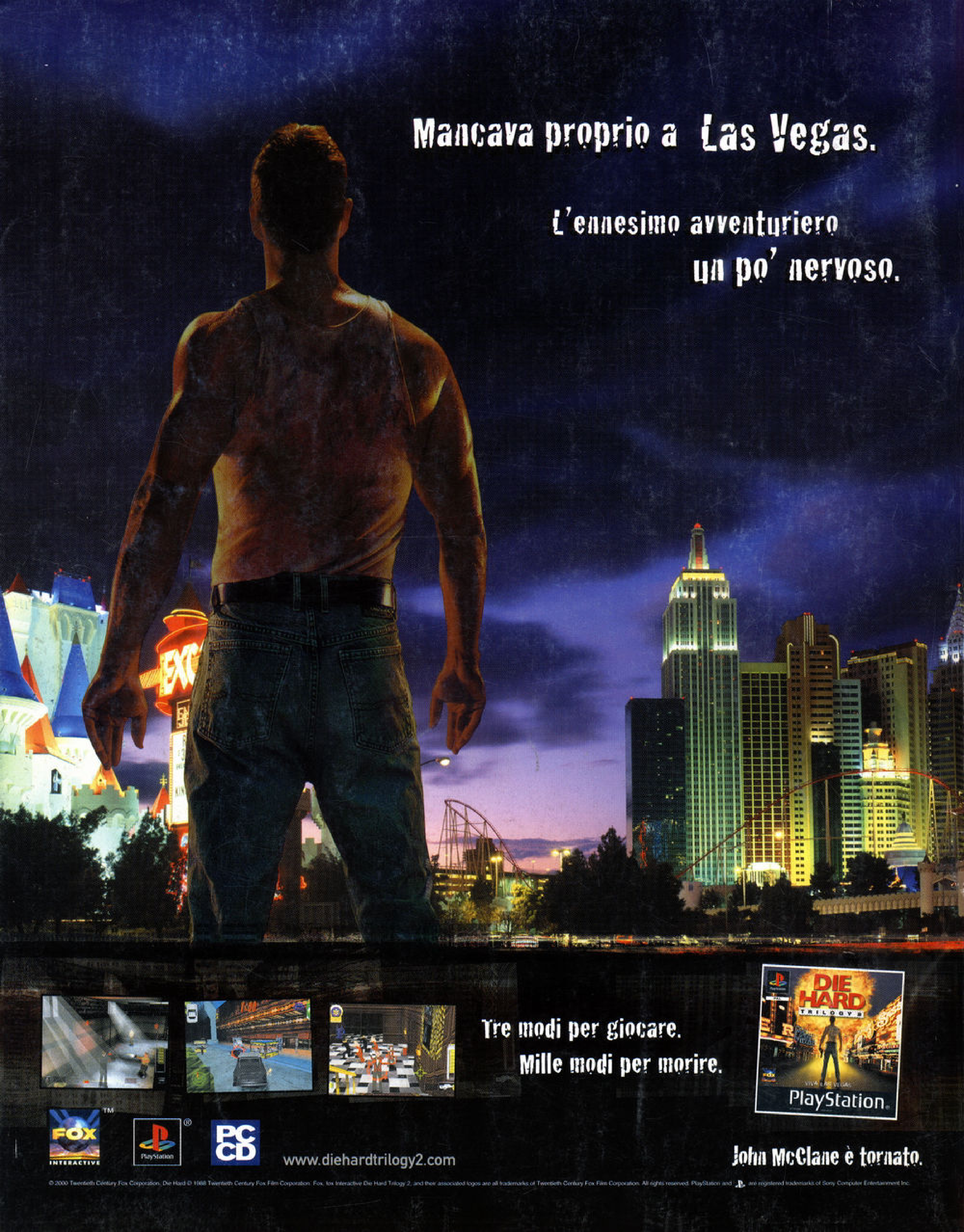
RITIRA AL PUNTO VENDITA IL CD-ROM JUMPY IN OMAGGIO

JUMPY Qui Gratis

il Cd-Rom Jumpy, l'accesso Gratuito a Internet.

Distribuiti da:
I.M.S.
P.zzale Accursio 14 - 20156 Milano
Tel. 02.392.70.13 Fax 02.392.51.79
e-mail: imsinter@imssrl.it

I.M.S. s.r.l. INTERACTIVE MARKETING & SALES


Mancava proprio a Las Vegas.
L'ennesimo avventuriero
un po' nervoso.
Tre modi per giocare.
Mille modi per morire.
DIE HARD
TRILOGY 2
PlayStation
www.diehardtrilogy2.com
John McClane è tornato.
© 2000 Twentieth Century Fox Corporation. Die Hard © 1988 Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox, fox Interactive Die Hard Trilogy 2, and their associated logos are all trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. PlayStation and are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.